
Por sólo 2'99€
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL
#149
Play manía
Canarias 3,14€ • Portugal 2,99€
8 424094 800032 00149
Guía de golpes MORTAL KOMBAT
¡Guárdala en la caja del juego!
GUÍA DE COMPRAS 150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
» REPORTAJE
¿QUÉ PASA CON PSN?
Todo lo que debes saber sobre el ataque a PlayStation Network
¡YA LO HEMOS JUGADO!
Así será la aventura más electrizante de PS3
inFAMOUS 2
» NOVEDADES
NO TE PIERDAS...
»DUKE NUKEM FOREVER
»UNCHARTED 3
»MORTAL KOMBAT
»MAX PAYNE 3
»ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
»PORTAL 2
»DIRT 3
»RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY
» REPORTAJE
¡¡LOS MEJORES DE 2010!!
Descubre los ganadores de los Hobby Premios 2011
HOBBY PREMIOS
» AVANCE
REVOLUCIÓN CYBERPUNK
Déjate sorprender por Deus Ex Human Revolution
» ANÁLISIS
L.A. NOIRE A FONDO
Así es la aventura más original del momento

SEAT



POR
11.600 €

SUBE A TU IBIZA LA MÚSICA QUE TÚ QUIERAS.

Quieres quedar con los amigos, subes a tu Ibiza. Quieres escuchar tu música preferida, subes a tu Ibiza. Quieres una cuenta Spotify Premium, subes a tu Ibiza y si quieres un móvil Samsung Galaxy Mini, también subes a tu Ibiza. Nuevo SEAT Ibiza Spotify. ¡Sube!

- SAMSUNG GALAXY MINI
- SPOTIFY PREMIUM
- AIRE ACONDICIONADO
- RADIO CD-MP3 + AUX-IN
- CONEXIÓN BLUETOOTH®
- ESP



0% TAE · 0% COMISIÓN DE APERTURA · A 36 MESES
HASTA 10.000 € · IMPORTE RESTANTE AL CONTADO



Consumo medio de 3,4 a 5,9 l/100 km. Emisiones de CO_2 de 89 a 139 g/km.

PVP recomendado para Península y Baleares para SEAT Ibiza SC 1.2 51 kw (70 cv) Reference Spotify: 11.600 € (incluye IVA, impuesto de matriculación, transporte y descuento promocional). Oferta válida hasta 30/06/2011. TIN: 0%. Comisión de apertura: 0%. Oferta Volkswagen Finance SA EFC válida solo para vehículos matriculados antes del 30/06/2011, para clientes particulares y autónomos que adquieran un vehículo de la gama SEAT. Intereses subvencionados por SEAT. Imagen acabado Ibiza Sport.

información: 902 402 602 www.seat.es GRUPO VOLKSWAGEN

EDITORIAL


Sonia Herranz



Compuestos y sin PSN

Llevamos desde finales de abril sin PSN. Y ojalá que cuando leáis estas líneas el sistema vuelva a funcionar. Seguro que vosotros, igual que nosotros, os habéis acostumbrado tanto a PSN que ya no sabéis estar sin este servicio. Unas veces para jugar online, otras para cambiar datos con amigos, otras para descargaros demos, juegos completos, mapas... En nuestro caso, además de todo eso, para trabajar.

Y lo peor no es sólo el trastorno que nos ha supuesto a la hora de disfrutar de nuestro entretenimiento favorito, sino además el riesgo que han corrido nuestros datos bancarios y la cantidad de información personal de cada uno que anda por ahí suelta... Muchos estáis preocupados por vuestros trofeos o vuestras listas de amigos, pero la verdad es que la cosa ha sido más seria y podía haber resultado bastante más grave de lo que por el momento parece...

Se acusa a Sony de falta de seguridad cuando lo cierto es que ningún sistema de seguridad es inviolable; se han cargado las tintas con la compañía como si ellos mismos hubieran abierto la puertas a los piratas informáticos. Vale, estamos "enfadados", pero no olvidemos que Sony no es la culpable. La causa ha sido un ataque pirata. Se dice incluso que era un intento de lograr descargar juegos gratis del Store... No está mal el follón por ahorrarse 9 euros...

Podemos extraer muchas lecciones de todo esto. La primera es que hay que ser cuidadosos con nuestra información personal, porque nunca se sabe quién puede acceder a ella y con qué fin. La segunda es que la piratería, en todas sus formas y a todos los niveles, no trae más que problemas. Algunos tan "pequeños" como que cierren estudios de desarrollo o las distribuidoras despidan personal. Otros tan graves como 75 millones de usuarios de PS3 hayan estado en jaque durante... Todavía no se sabe cuánto tiempo.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...



■ Hemos hechos nuevos amigos. Aquí tenéis a Dani, junto al equipo de *InFamous*... No penséis mal, está agachado para no tapar el póster. No, no vamos a poner fotos de los Hobby Premios, porque también salimos en todas con una copa en la mano...

Este ha sido un mes muy tranquilo... Bueno, si descontamos el "affaire" PSN, la Semana Santa, que uno de nosotros se ha casado, que hemos entregado los Hobby Premios, que nos fuimos a cenar con la gente de Sucker Punch (los de *InFamous 2*), que estuvimos en las oficinas de 2K probando el multijugador de Duke, que vinieron a grabarnos de Sony para un vídeo promocional... Sí, un mes tranquilo.

No nos hemos ido de viaje a la otra punta del mundo (la verdad, de milagro), no nos ha llegado un paquete con carne de dragón ni nos han invitado a una fiesta salvaje... Y es una pena, tenemos intención de contaros todas esas cosas. Lástima que haya sido un mes tranquilo...

Por lo menos antes del cierre. Ya sabéis, esa fatídica fecha en la que hay que entregar la revista a imprenta. Uff, ahí sí que nos ha pillado el toro. Si es que tanta tranquilidad no era buena...

Lo que nos habéis dicho...

Con nostalgia...


Juan Luna
¿¿¿Os acordáis de cuando jugábamos online??? mmmm... Qué recuerdos... ■

Un poco despistados


Tonet Andreu
¿El *Assassin's: La Hermandad* tiene online? ■

¿Teléfonos y consolas?


Javi Durá
¿Compraríais el Sony Ericsson Xperia Play, o esperaríais a NGP? Me vence el contrato del móvil... No me gastaría dinero en una PSP, pero sí el móvil tiene PSP la cosa cambia. ■

"Mi" no entender...


Mauricio Girao
¿Playmanía, porque sólo comentáis los comentarios menos importantes y los más importantes no? ■

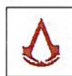
Para culturizarse


Víctor Ayora
¿Conocéis algún libro interesante sobre juegos? ■

Con meticulosidad


Victoria Días Buza
Buenas noticias: 3 de las principales firmas bancarias que gestionan tarjetas de crédito (Wells Fargo, American Express y MasterCard), han asegurado no se ha detectado actividad no autorizada alguna y relacionada con el affaire de Sony. ■

En defensa de Sony


Alejandro Blázquez
Sony se ha portado muy bien con los jugadores muchos años y ahora, al tener este tropiezo, todo el mundo le comienza a recriminar. Si no queréis pasar por esto no os hagáis cuenta y dejad de quejaros. ■

Visítanos en facebook
www.facebook.com/revistaplaymania

SUSCRÍBETE
a tu revista preferida
www.suscripciones-playmania.com



12 revistas + 20 € para PlayStation Store

SUMARIO #149





COMPARATIVA

PÁGINA 66

» **Los reyes de la lucha.** *Mortal Kombat, Super Street Fighter IV, Tekken 6...* Los mejores juegos de lucha, cara a cara.



REPORTAJE

PÁGINA 26

» **Deus Ex Human Revolution.** Os adelantamos nuevos datos de esta prometedora aventura ciberpunk.



REPORTAJE

PÁGINA 16

» **Hobbypremios 2011.** Entregamos los premios a los mejores de 2010, elegidos entre todos nuestros lectores.

REPORTAJE

PÁGINA 18

EN PORTADA INFAMOUS 2

Probamos en exclusiva la nueva y superheroica aventura de Cole McGrath, con la que te sentirás como el salvador de una ciudad atacada por una gran amenaza...

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

GAME

Tu especialista en videojuegos

*Resérvalo ya y llévate el cinturón portabebidas Exclusivo**



DUKE NUKEM FOREVER

ES HORA DE PATEAR CULOS O MASTICAR CHICLE, Y ME HE QUEDADO SIN CHICLE.

EL 10 DE JUNIO VUELVE EL REY

WWW.DUKNUKEM-ELJUEGO.COM




















© 1999-2011. All rights reserved. Gearbox Software, LLC. Duke Nukem, the Duke Nukem nuclear symbol, Duke Nukem Forever, Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries and used here under license. All rights reserved. This Game is published and distributed by 2K Games, a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

Agenda PlayStation

DEL 15 DE MAYO AL 15 DE JUNIO

Para saber lo que está pasando en el mundo PlayStation tienes que echarle un ojo a nuestra agenda. Aquí tienes los lanzamientos más importantes de los próximos 30 días, en los que hay de todo para elegir y mucho muy bueno.

16 DE MAYO LUNES
- Brink · PS3
- LEGO Piratas del Caribe · PS3/PSP
- MX vs ATV Alive · PS3

17 DE MAYO MARTES
- Zumba Fitness (Move) · PS3

18 DE MAYO MIÉRCOLES
- Pack Alicia en el País de las Maravillas + Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo · Blu-ray

20 DE MAYO VIERNES
- L.A. Noire · PS3 RECOMENDADO

24 DE MAYO MARTES
- DiRT 3 · PS3 RECOMENDADO

27 DE MAYO VIERNES
- No More Heroes: Heroes Paradise · PS3

2 DE JUNIO JUEVES
- Konami Game Show 2011 · Evento
- White Knight Chronicles 2 · PS3
- White Knight Chronicles: Origins · PSP

3 DE JUNIO VIERNES
- Red Faction Armageddon · PS3

6 DE JUNIO LUNES
- Conferencia de Sony Pre-E3 (síguela en www.hobbynews.es) · Evento RECOMENDADO
- Hunted: the Demon's Forge · PS3



DIRT 3

La mejor conducción off road vuelve cargada de novedades: nuevos tramos de rally, gymkhanas, ascensos de montaña...

www.codemasters.com

Avance en página 90



Red Faction Armageddon

Recorre el subsuelo de Marte enfrentándote a una hostil raza alienígena con un variado y destructivo arsenal futurista.

www.thq.com/es

Novedad en página 48



E3 Expo 2011

La feria más importante de la industria de los videojuegos se celebrará en Los Ángeles, entre el 7 y el 9 de junio. Y nosotros os contaremos todo: nuevos juegos, más datos sobre NGP...

www.hobbynews.es





7 DE JUNIO MARTES

- Feria E3 · Evento

9 DE JUNIO JUEVES

- inFAMOUS 2 · PS3 RECOMENDADO

10 DE JUNIO VIERNES

- Duke Nukem Forever · PS3 RECOMENDADO

15 DE JUNIO MIÉRCOLES

- Headset Inalámbrico Gioteck (EX02s) V.2 · PS3
- Headset Bluetooth Gioteck (EX01) V.2 · PS3

JUNIO 9

inFAMOUS 2

Descubre los nuevos poderes de Cole McGrath en su segunda y mejoradísima aventura en PS3.

www.infamousthegame.com

Reportaje en página 20

JUNIO 10

Duke Nukem Forever

El tío más duro y machote está de vuelta para salvar a la humanidad, a tiros, de una nueva invasión alienígena

www.dukenukemforever.com

Avance en página 88

MAYO 13

BRINK

Un shooter con toques originales: parkour, objetivos para cumplir en equipo, grandes opciones de personalización, campaña online...

www.brinkthegame.com

Novedad en página 48

MAYO 20

L.A. Noire

El mejor cine negro se juega en PS3: una aventura policíaca en la que el eje central es la investigación de truculentos crímenes.

www.rockstargames.com

Novedad en página 32

Play Manía ¡Nuevos datos!

■ *Max Payne 3* será un impresionante juego de acción en tercera persona. Sus dos primeras entregas las vimos en PS2, aunque en PC fueron muy superiores.

MAX PAYNE 3 | PS3 | ROCKSTAR | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

La nueva vida de un hombre atormentado

MAX PAYNE 3 OFRECERÁ UN GRAN DERROCHE DE ACCIÓN CON UN ENFOQUE MUY ORIGINAL

El nuevo *Max Payne* comienza a ver la luz al final del túnel. Como sabéis, se trata de la tercera entrega de una inolvidable serie de juegos de acción con múltiples virtudes (más en PC que en PS2), como un carismático y atormentado protagonista, una genuina ambientación "noir" y un inconfundible enfoque de la acción, cuyo mayor acierto (el llamado "tiempo bala") creó escuela. Pues ocho años después del último drama de Max Payne, el ex policía ha cambiado las calles de Nueva York por las "favelas" de Sao Paulo. Ahora trabaja para los hermanos Branco, una adinerada familia brasileña. Pocos detalles más se saben de la historia. Lo que sí sabemos es que la forma de contarla será muy original. Alternaremos el control de "dos Max Payne": el del futuro (calvo y algo "entrado en kilos") y el del pasado (más parecido al de los dos juegos anteriores). Avanzaremos en el pasado y retrocederemos en el futuro hasta que las líneas temporales se junten, revelando así el auténtico clímax de la trama.

Y todo con un desarrollo que promete ser muy cinematográfico, combinando las virtudes del motor físico Euphoria (usado en *GTAIV* y *RDR*) con el "tiempo bala" típico de esta serie. Efectivamente, podremos ralentizar el tiempo en los tiroteos, además de usar también la cámara lenta en ciertos momentos "climáticos". Y está confirmado que tendrá modos multijugador Online (aún sin desvelar). Desde luego, parece que en Rockstar Vancouver están aprovechando muy bien todo este tiempo "extra" (el juego se anunció inicialmente para invierno de 2009).


■ **Max cambió las calles de Nueva York por las "favelas" de Sao Paulo. Ahora trabaja como guardaespaldas para los hermanos Branco, una adinerada familia brasileña.**


■ Controlaremos a "dos Max Payne": el del futuro y el del pasado. La trama se desvelará a través de "flashbacks" y "flashforwards".


■ Técnicamente será espectacular. Y ya está confirmado que James McCaffrey, la voz original de Max, volverá para este juego.


■ Podremos usar el típico "tiempo bala" en los tiroteos. Además, la acción se ralentizará automáticamente en momentos "especiales".


■ El juego promete ser muy cinematográfico, con ángulos de cámara cuidadosamente elegidos para potenciar la tensión.


■ **_Max Payne 3_ usará un renovado sistema de coberturas. Podremos llevar hasta 3 armas a la vez (con un inventario estilo _RDR_) y llevar una pistola en cada mano.**

EL TERMÓMETRO



SUBEN



LA FERIA E3 DE ESTE AÑO

En junio se celebra la feria Electronic Entertainmen Expo, y promete ser BRUTAL: *Uncharted 3, Assassin's Creed Revelations, Tomb Raider*, NGP, un montón de nuevos títulos...

MORTAL KOMBAT

El "reinicio" de esta clásica saga de lucha es tan divertido, salvaje, variado y duradero que nos ha sorprendido más de lo que esperábamos. Ojalá el resto de "reinicios" previstos (como *Tomb Raider*) siga su ejemplo...

ROCKSTAR, POR LANZAR *LA NOIRE*

Lo más "fácil" sería preparar *GTAV* o *Red Dead 2*... pero la compañía americana se sigue arriesgando para ofrecer propuestas nuevas y encima con una calidad sobresaliente. ¡Bravo!

BAJAN

LA ESCASEZ DE JUEGOS DE PSP

Este mes sólo *Persona 3 Portable* salva los muebles, y el futuro (en Europa) no pinta mejor para PSP. ¿Estaremos ante el canto del cisne con la llegada de NGP a finales de año? ¿Donde está *Monster Hunter Freedom 3*?

LOS ATAQUES A SONY Y PSN

El robo de datos y la suspensión de los servicios de PSN han sido dos de los peores momentos por los que ha pasado Sony en sus más de 15 años en la industria del videojuego. Deseamos que no se repitan....

LA DISTRIBUCIÓN DE *CATHERINE*

El atípico y "sexy" juego de Atlus, los creadores de *Persona*, cuyo estreno en EE.UU. está previsto para el verano (con una gran edición especial incluida) aún no tiene distribuidor en España. Es una pena...



ÚLTIMA HORA

» JUEGO PS3

LAS NOVEDADES DE KONAMI, ANTES DEL E3

El presidente de Konami, Shinji Hirano, ha anunciado que **el próximo 2 de junio, 6 días antes del E3, la compañía celebrará un evento donde presentará sus nuevos títulos y proyectos.** El evento se celebrará al mismo tiempo en diversas ciudades (San Francisco, Sao Paulo...) aunque **podrá seguirse en vivo desde páginas como Facebook.** Seguro que se desvelarán nuevos datos de *MGS Rising, Silent Hill Downpour* y más...



» NOVEDAD PS3

TOMB RAIDER TAMBIÉN SE "REINICIA" EN EL CINE

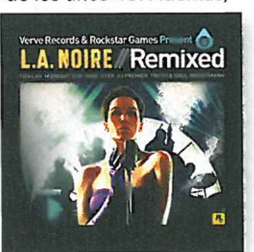
Eidos está trabajando en "el reinicio" de la saga *Tomb Raider* en PS3 y, paralelamente, GK Films está haciendo lo propio con la saga cinematográfica. **Esta nueva peli, que será la primera sin Angelina Jolie** como Lara, nos contará los orígenes del personaje. **Su guión está siendo escrito por Mark Fergus y Hawk Ostby,** los responsables del debut de Iron Man en los cines. Promete...



» ANUNCIO PS3

YA PUEDES DESCUBRIR LA MÚSICA DE *LA NOIRE*

Desde el 17 de mayo podrás adquirir en iTunes la banda sonora de *LA Noire* o, lo que es lo mismo, los temas compuestos para el juego por Andrew Hale (*The Getaway*, "Scott Pilgrim") y Bill Elm (*Red Dead Revolver*), inspirados en la música de las películas de los años 40. Además, **también se lanzará una versión Remixed, con 6 clásicos del Jazz** remezclados por algunos importantes DJ...



UNCHARTED 3: PS3 | SONY | AVENTURA | 1 DE NOVIEMBRE

Play ¡Nuevos datos!

El multijugador de *Uncharted 3* estará a la altura de la aventura

Uncharted 3 va a ser una de los mejores juegos de PS3, y sus creadores ya han dejado caer que su modo Online promete ofrecer una calidad pareja a la de la aventura para un jugador. Por el momento sólo han desvelado 3 modos (deathmatch, duelo a muerte por equipos y "2 vs 2 vs 2"), aunque en breve desvelarán nuevas modalidades (además de todo lo relativo al cooperativo, que también estará muy potenciado en esta tercera entrega). Tampoco faltarán a la cita la personalización de armas y personajes, las habilidades que podremos equipar (habrá muchísimas nuevas, como una avioneta que sobrevolará una zona disparando) y un montón de novedades, como escenarios plagados de elementos dinámicos, como olas que pueden tirar al suelo a los personajes, y otros interactivos (como torres que podemos derribar). Además, un mismo escenario podrá estar compuesto por varias "fases" y, por ejemplo, podremos comenzar persiguiendo a un avión que está a punto de despegar y terminar en un hangar. Sin duda, *Uncharted 3* promete ser uno de los juegos más grandes de estas navidades y con este prometedor modo Online, aún más...

Los escenarios serán dinámicos como esta persecución a un avión.

Del cooperativo no se ha dicho nada (¿en el E3?), aunque se han desvelado modos como un "2 vs 2 vs 2"...

DEAD RISING 2: OFF THE RECORD | PS3 | CAPCOM | AVENTURA DE ACCIÓN | OTOÑO

Play ¡Primeras imágenes!

Demos la bienvenida al fotógrafo del horror...

El fotógrafo Frank West fue el "prota" del primer *Dead Rising* (exclusivo de Xbox 360) y por fin vamos a conocerle en *Off the Record*, una nueva aventura en la que tendremos que hacernos eco de caos zombi en Fortune City (haremos fotos, incluidas picantes). Habrá nuevas zonas, armas, combos, vehículos y enemigos y mejoras técnicas (tiempos de carga reducidos, mejoras en Network...).

Frank West podrá tomar fotos... entre golpe y golpe.

¿tu cuerpo te pide pasar un verano extremo?



Xtreme Campus by Chupa Chups

consigue una beca para ti y 2 amig@s en

chupachups.es

Chupa Chups te está preparando no un verano sino "el verano" de tu vida.

Ven al **Xtreme Campus de Chupa Chups** y apréndelo todo sobre tus deportes extremos favoritos: snow, skate o surf.

Y además podrás participar en una *masterclass* de lujo con los mejores *riders* del momento y ganar fantásticos regalos.

¡Te esperamos!

ARTSURFCAMP.COM



http://www.facebook.com/chupachups.spain

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO FERIA

NUEVA EDICIÓN DE GAMELAB

Ya está confirmado: **la feria española del videojuego Gamelab celebrará su séptima edición del 29 de junio al 1 de julio** de este año en Barcelona. Como en anteriores ediciones, a ella asistirán algunas de las máximas figuras de la industria, como Cliff Bleszinsky (*Gears of War, BulletStorm...*) o American McGee (*Alice's Return*), sin olvidar **exposiciones, mesas redondas y otros interesantes eventos.**

JUEGO PS3

SONIC YA TIENE 20 AÑITOS

Y para celebrarlo, **Sega prepara un homenaje por todo lo alto con *Sonic Generations*,** en el que se darán cita sus dos estilos de juego: el clásico en 2D con scroll lateral y el "moderno", en entornos 3D al estilo *Sonic Adventures*. **Saldrá antes de que acabe el año** y tiene muy buena pinta...



RUMOR PS3

MÁS *DRAGON BALL* EN 2011

Namco Bandai podría estar trabajando en un nuevo juego de "Dragon Ball" que lanzaría a finales de este mismo año. Todos los rumores apuntan a que sus creadores estarían forzando la máquina para que fuera algo nunca visto en el universo de "Dragon Ball" y, **aunque será un juego de lucha 3D, intentará alejarse de *Raging Blast* y *Tenkaichi*.** Veremos como queda... ¿en el E3?

ANUNCIO PS3

TABLETAS PARA JUGAR A PSONE

Tras el éxito de plataformas como el iPad, **Sony lanzará su propias tabletas (S1 y S2) este mismo otoño.** Ambas serán compatibles con la plataforma Android 3.0, las redes 3G y 4G y PlayStation Suite (es decir, **serán compatibles con juegos de la primera PlayStation**), aunque ofrecerán diseños distintos (uno al estilo del iPad y con mecanismo de "concha").



JUEGO PS3

MASS EFFECT 3 SE VA A 2012...

A pesar de lo anunciado por Bioware, la continuación del soberbio juego de rol de acción de corte espacial no llegará este año, según acaba de confirmar uno de sus máximos responsables. **Llegará durante el primer trimestre de 2012 y supondrá el cierre de la trilogía** protagonizada por el comandante Shepard. El estilo de juego seguirá la línea de *ME2*, aunque habrá nuevas opciones (personalización de armas, árboles de habilidades más amplios...)...



JUEGO PS3

MÁS *NEED FOR SPEED* EN PS3

Electronic Arts acaba de anunciar que prepara **para finales de este año *Need For Speed: The Run*,** nueva entrega de su saga de conducción arcade. Según lo visto en el primer trailer, la historia tendrá mucho peso (no serán carreras sueltas sin más) y tendrá un personaje protagonista. Además, **los rumores que circulan apuntan a que nos podremos bajar del coche** y que habrá algún "famoso" en el juego...

PS NETWORK

MÁS ZOMBIS EN *BLACK OPS*

Activision lanzará pronto ***Escalation*, un nuevo pack descargable de *Black Ops*.** Ofrecerá **4 mapas multi-jugador y un nuevo nivel para el modo de los zombies**, que esta vez tendrá "trama" y estará protagonizado por Buffy (Sarah McGellar), Machete (Daniel Trejo) y George A. Romero, entre otros.



PS NETWORK

NEW VEGAS CRECE Y CRECE

Los padres de *Fallout* han anunciado que **lanzarán un DLC al mes durante los próximos 3 meses. En mayo llegará "Corazones honestos"** (nos meterá de lleno en una guerra entre 2 facciones), **en junio "Blues del viejo mundo"** (nos convertirá en ratas de un laboratorio) y **en julio "Carretera solitaria"** (conoceremos al cartero que rehusó entregar el chip Platino).

Play ¡Nuevos datos!

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY | PS3 | CAPCOM | ACCIÓN | INVIERNO

¿Listo para una operación especial en Raccoon City?

Antes de que llegue la sexta entrega de la saga, Capcom y Slant Six están preparando un nuevo "spin off" (como lo fueron en su día los *RE Outbreak*), que se ambientará entre *RE2* y *RE3*. Será un juego de acción en tercera persona en el que podremos jugar de forma cooperativa con 3 amigos más y que nos invitará a convertirnos en un miembro de la élite de la seguridad de Umbrella, con una misión: eliminar de Raccoon City toda evidencia de la fuga del virus (incluido Leon S. Kennedy). Así, tendremos que enfrentarnos a zombis, armas biológicas y las fuerzas de élite del gobierno, que también se han desplegado en la zona. Además ofrecerá online competitivo...



Podremos formar equipo con 3 amigos. Cada uno de los agentes de Umbrella tendrá habilidades diferentes...



Revisitaremos escenarios de la saga (la comisaría de *RE2*...) y tendremos objetivos como eliminar a Leon.



Las armas biológicas, como los hunters y los zombis no serán los únicos enemigos...

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS | PS3 | UBISOFT | AVENTURA | NOVIEMBRE

Play ¡Primeras imágenes!

Ezio cerrará su trilogía este año en Constantinopla

Ubisoft ya ha desvelado los primeros datos de *Revelations*, el nuevo *AC*. Será la última entrega protagonizada por Ezio (que ya tiene 50 años y ha desarrollado habilidades como fabricar bombas) y en él seguiremos la pista de Altair hasta Constantinopla (compuesta por 4 gigantescos zonas), donde los templarios intentan desestabilizar la zona. Y tampoco faltará el multijugador (tendrá nuevos modos). Más en el E3.



No habrá ni cambio de época ni de prota: viajaremos con Ezio a Constantinopla en *Revelations*.

©2011 The Gillette Company

HAY DOS MANERAS DE CONVENCERTE DE QUE FUSION® PROGLIDE™ ES LA MÁQUINA MÁS CÓMODA:

CONFÍA EN TODAS NUESTRAS PATENTES O SIMPLEMENTE PRUÉBALA.

La nueva Gillette® Fusion® ProGlide™ ha sido diseñada con cuchillas más finas* para que se deslice con suavidad, reduciendo los tirones**.
Así, conseguirás un afeitado increíblemente cómodo. Incluso afeitándote todos los días.
Tienes que sentirlo para creerlo. Más información en Gillette.com/es

Gillette® Fusion® ProGlide™. Pasa del afeitado al deslizado.

*Las 4 primeras hojas vs. Fusion®
** vs. Fusion®

NUEVA
Fusion
PROGLIDE





... *Absolution* será el título del nuevo *Hitman*.

Square Enix ya ha registrado el dominio *Hitman Absolution*, y aunque no se ha anunciado de forma oficial, es probable que se muestre en el E3 de este año.

... *Heavenly Sword 2* podría verse en el E3.

Sony podría presentar en el E3 tres títulos nuevos (no secuelas) y *Heavenly Sword 2*, que podría desarrollarse 10 años después del original en un mundo abierto...

... Tony Hawk podría "resucitar" en 2012.

Tras los últimos y lamentables experimentos con tabla incluida, el mítico juego de deportes extremos podría "reiniciarse" en 2012 con una nueva entrega.

... *The Last Guardian* saldrá el año que viene.

Fumito Ueda y su equipo necesitan más tiempo para redondear su nueva obra, que no saldrá hasta 2012. Por ello, también se retrasarán unos meses los "remakes" HD de *ICO* y *Shadow of the Colossus*.

... *Diablo III* también podría llegar a las consolas.

Nuestros contactos nos han soplado que el esperado RPG de acción de PC de Blizzard podría anunciarse en el E3 de este año también para consolas. Tenerlo en PS3 sería un lujazo para los fans del género.



Play ¡Primeras imágenes!

Dragon's Dogma nos pondrá al frente de un grupo de cuatro guerreros, que podrán explorar con libertad un enorme mundo.

Cuatro aventureros al servicio de un dragón

DRAGON'S DOGMA | PS3 | CAPCOM | ACCIÓN | 2012

El estudio más importante de Capcom, responsable de *Devil May Cry 4* entre otros éxitos, está dando forma al juego de acción más grande jamás creado por la compañía nipona. Y es que en *Dragon's Dogma* tendremos bajo nuestros pies un enorme mundo que podremos explorar con total libertad, para descubrir todo tipo de criaturas (grifos, ogros...), personajes no controlables con los que podremos hablar e incontables secretos. Al comenzar a jugar podremos elegir entre varias clases (guerrero, mago...) y se nos darán 3 aliados, que nos acompañarán (actuarán solos, aunque podremos darles órdenes o enviarlos a misiones solos). Promete mucho...

El protagonista estará unido a un dragón, quien reclamará sus servicios de modos no desvelados...

EL QUIOSCO

MICROMANÍA
» 3,99€ » A LA VENTA EL 25 DE MAYO

¡LA LOCURA DE LOS PUZZLES INVADE TU PC!

No te pierdas el **veredicto sobre *Portal 2***, el juego más sorprendente del año, **ni los avances de juegazos como *Deus Ex Human Revolution*, *Max Payne 3* o *Duke Nukem Forever***. Además, analizan a fondo el genial *The Witcher 2*. **Y, de regalo, *Fenimore Fillmore: Revenge*.**

NINTENDO ACCIÓN
» 2,99€ » YA A LA VENTA

¡A POR LAS MEDALLAS!

Reportajazo exclusivo del nuevo ***Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Londres***. Además, todo sobre *Resident Evil Mercenaries* y el análisis de *Dragon Quest VI*. **Y, de regalo, la guía de *Inazuma Eleven* y la Revista Pokémon.**

HOBBY CONSOLAS
» 2,99€ » 26 DE MAYO

¡ADELANTAN EL NUEVO *ASSASSIN'S CREED*!

La aventura de Ezio no ha acabado aún, pero para saber cómo y dónde continuará tendréis que leer el **reportaje exclusivo** del número 237 de Hobby Consolas. Además, regalan las **guías de *L.A. Noire* y *Mortal Kombat*.**

EL KOMBATE COMIENZA EN TU CONSOLA

MORTAL KOMBAT™

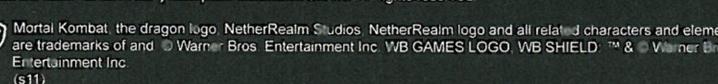
XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation Network

EDICIÓN ESTÁNDAR

EDICIÓN KOLLECTOR'S



Mortal Kombat software © 2011 Warner Bros Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.











LOS LECTORES DE LAS REVISTAS DE AXEL SPRINGER

HOBBY PREMIOS 2011

Los lectores votan los mejores videojuegos del año

El pasado 28 de abril premiamos a los mejores de 2010, en una gala celebrada en el Museo del Traje de Madrid. Los Hobby Premios son los galardones más prestigiosos de los videojuegos en España y representan la opinión de 1.000.000 lectores de las revistas PlayManía, Hobby Consolas, Nintendo Acción y Micromanía. Estos han sido vuestros premiados:

Juego del Año



1. Red Dead Redemption
2. Gran Turismo 5
3. Call of Duty Black Ops

Red Dead Redemption se llevó el premio gordo, aunque lo recogió **David Gómez**, Marketing & PR Coordinator de Rockstar España, de manos de **Manuel del Campo**, director de Hobby Consolas.

Consola del Año



1. PlayStation 3

Sin sorpresas, al menos para nosotros, PlayStation 3 fue nuevamente elegida como consola del año y es que desde que la máquina de Sony se puso a la venta se ha llevado todos, todos los premios. Así de sonriente recogió su "comecocos" **María Jesús, López**, gerente Comercial de Sony Computer Entertainment España, de manos de **Manuel del Campo**.

Compañía del Año



1. Sony Computer Ent.
2. Rockstar
3. Square-Enix

Avalada por PS3 y juegazos como *Gran Turismo 5*, *Heavy Rain* o *God of War III*, Sony se llevó este premio, que recogió **Jorge Huguet**, Director de Marketing, de manos de **Vanesa Carrera** (e-girl).

PREMIAN A LOS **MEJORES JUEGOS** DE 2010

Los Hobby Premios representan la opinión de más de 1.000.000 lectores de las revistas de Axel Springer:





Nintendo Acción micromanía

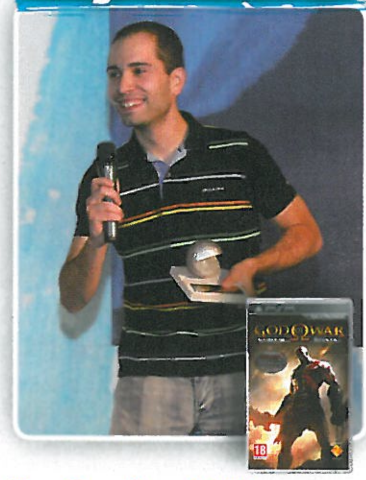
Juego del Año PS3



1. Gran Turismo 5
2. Red Dead Redemption
3. God of War III

En una durísima pugna, *Gran Turismo 5* le arrebató a *Red Dead* este título sobre la línea de meta. Recogió el premio **Javier Borrego**, Product Manager del juego. Y se lo entregó **Sonia Herranz**, directora de PlayManía y fan de *GT5*...

Juego del Año PSP



1. God of War Ghost of Sparta
2. Kingdom Hearts Birth By Sleep
3. MGS Peace Walker

Otra vez **Javier Borrego** subió al escenario como responsable del genial *God of War* de PSP, que se llevó el galardón por encima de otros dos juegazos.

Juego del Año DS



1. Profesor Layton y el Futuro Perdido
2. Pokémon Oro y Plata
3. Last Window

Los puzzles de Layton permitieron a **Cristina Pérez**, Jefe de Prensa de Nintendo, subir al estrado para recibir este premio de manos de **Juan Carlos García**, director de Nintendo Acción.

Juego del Año Wii



1. Super Mario Galaxy 2
2. Donkey Kong Country Returns
3. Monster Hunter Tri

Jesús Moreno, de marketing de Nintendo Ibérica, recogió así de contento el premio que le entregó **Juan Carlos García**, (Nintendo Acción).

Juego del Año Xbox 360



1. Halo Reach
2. Call of Duty Black Ops
3. Alan Wake

Halo superó a todos su rivales para convertirse en el mejor juego del año para Xbox 360 y así de sonriente, **Lidia Pitzalis**, Press Relations de Microsoft, se encargó de recoger el premio que le entregó **Javier Abad**, subdirector de Hobby Consolas.

Juego del Año PC



1. Mass Effect 2
2. Call of Duty Black Ops
3. StarCraft II Wings of Liberty

El original y espectacular *Mass Effect 2* que acabamos de disfrutar en consola, ha arrasado en PC. **Erea Palacios**, Press Relations de Electronic Arts recogió el premio de manos de **Paco Delgado**, director de Micromanía.

Premio Hobby News



1. Red Dead Redemption
2. Super Mario Galaxy 2
3. God of War III

Nuestra web Hobby News convocó una votación online de la que salió como vencedor *Red Dead Redemption*. **José Luis Sanz**, responsable de Hobby News, le entregó el premio a **Silvia Cabrera**, Product Manager de **Rockstar**.

Premio e-girl



1. Los Sims 3
2. Art Academy
3. Patito Feo

e-girl, la revista de videojuegos para chicas de Axel, hizo entrega de un premio especial, votado por sus lectoras. Lo recogió **Daniel Montes**, Product Manager de Electronic Arts, en nombre de *Los Sims 3*. Y se lo entregó **Cristina Fernández**, directora de e-girl.

Premio especial 20 años Hobby consolas



Enric Álvarez (Mercury Steam)

La revista Hobby Consolas cumple 20 años. Ahí es nada. Y quisieron celebrarlo haciendo entrega de un premio especial, pero que no mirara al pasado, sino al futuro. Y además, al futuro de los videojuegos en España. Y eligieron para ello a **Enric Álvarez**, una de las figuras del software más importante de nuestro país: su último trabajo, *Castlevania Lords of Shadow*.

Premio especial de la redacción



Mónica Revilla (Sony)

Con este premio las redacciones reconocemos el esfuerzo que realizan los departamentos de prensa de las compañías para facilitarnos un poquito el trabajo. La ganadora ha sido la jefa de prensa de Sony, **Mónica Revilla**, y en PlayManía estamos encantados: una enorme profesional y una gran persona. Se lo entregó **Cristina Fernández**, Directora Editorial.

Trayectoria profesional



Ángel Andrés (Nintendo)

Así premiamos a personalidades que han hecho grande al sector en nuestro país. Y **Ángel Andrés**, Director Comercial de Nintendo, es un enorme ejemplo. Fue compañero nuestro en los 80 y ha trabajado en Erbe, Arcadia, Dinamic, Game... demostrando su profesionalidad, creatividad y valía. **Amalio Gómez**, Director de Publicaciones, le entregó el premio.

Así fue la gala de los Hobby Premios

Para entregar estos galardones, cerca de 200 profesionales del sector de los videojuegos en nuestro país nos reunimos en el Museo de Traje en Madrid. Tras la gala, comida y copas, que sirvieron además para celebrar los 20 años de Hobby Consolas...











1 Nuestros compañeros Manuel y Vanesa hicieron de presentadores de la entrega de premios y lo hicieron tan bien que tememos que los fichen en "El Club de la Comedia".

2 Una de las cosas buenas de Hobby Premios es que es de las poquísimas ocasiones en las que se reúne TODO el sector.

3 Mamen Perera, nuestra directora general, hizo un repaso de nuestra compañía.

4 La entrega de premios se siguió con mucha atención: los premios eran secretos y hubo mucha emoción.

5 Nuestros compañeros de Hobby News cubrieron el evento. Nos os perdáis sus divertidos vídeos...

¡¡AVISO A TODOS LOS TIJUANÁTICOS!!

¡TIJUANA DIRECTO A LA BOCA! NUEVO TIJUANÁTICO MIX



SER **SUPERHÉROE** O NO DEPENDE DE TI

inFAMOUS 2



Cole McGrath regresa en una electrizante aventura de acción con todo lo bueno del anterior y mucho más.

PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | 9 DE JUNIO

Hace un par de años por estas fechas, Sony nos ofreció la primera entrega de una de sus nuevas franquicias para PS3. Desarrollada por el estudio de Seattle Sucker Punch (autores de los *Sly Raccoon*), *InFamous* nos puso en la piel de Cole McGrath, un tipo normal que, tras sobrevivir a una devastadora explosión, obtiene superpoderes basados en la electricidad. A nuestros pies quedaba entonces la ciudad de Empire City, para recorrerla con total libertad cumpliendo misiones y usando nues-

La acción se desarrolla en una urbe llamada New Marais, inspirada en Nueva Orleans.

¡ESTUVIERON AQUÍ!

Algunos pesos pesados de Sucker Punch abandonaron por unos días su estudio en Seattle (Washington) para venir a Madrid a presentarnos su *InFamous 2*. Estuvimos charlando con Nate Fox (director creativo del juego) y Ken Schramm (responsable de comunicación de la compañía, con el que Dani hizo muy buenas migas como podéis ver en la foto).

VÍDEO ENTREVISTA EN HOBBYNEWS.es


InFamous 2 será una aventura de acción protagonizada de nuevo por Cole McGrath que arranca justo después del primero.

tros poderes para hacer el bien... o el mal, lo que tenía consecuencias directas a la hora de desarrollar al protagonista a través de un sistema de "karma". *InFamous* nos gustó mucho, aunque tenía algunos aspectos mejorables. El elenco de enemigos era repetitivo y "sosete" (echamos en falta más jefes finales de tamaño considerable), y hasta llegar a un punto del juego en el que Cole conseguía ciertos poderes, el avance por la ciudad era algo tedioso... Pues bien, en Sucker Punch han tomado buena nota de todos los aspectos a mejorar a la hora de desarrollar la secuela. Y el resultado es una aventura de acción muy superior a la primera entrega, como veremos a continuación.

El día de la Bestia.

InFamous 2 parte del sorprendente final de la primera entrega. No os lo vamos a reventar por si no lo habéis jugado (aún estáis a tiempo), pero digamos que todo lo que hicimos en el primer juego era empezar a prepararnos para combatir contra la Bestia, un ser que lo arrasa todo a su paso y que sólo Cole es capaz de detener... Pero pronto descubriremos que todavía no somos lo suficientemente fuertes. Y la llave para desbloquear los poderes ocultos de Cole y poder derrotar a la Bestia se oculta en algún lugar de New Marais, la nueva ciudad en la que trascurrirá este juego.
Como ocurría en Empire City, podremos movernos por ella con libertad, pero estará dividida en 3 grandes zonas a las que accederemos según avancemos. Pero afortunadamente, en New Marais sí vamos a encontrar »

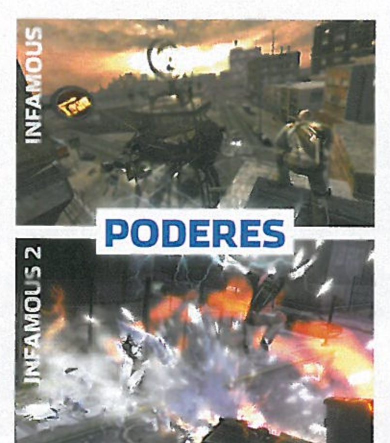




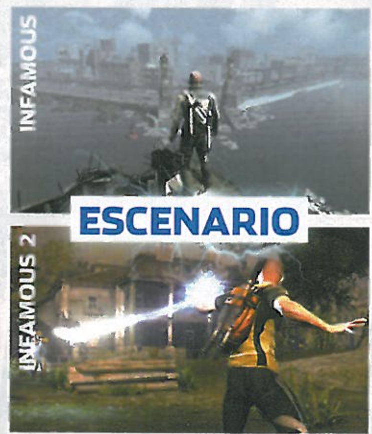

Cole tiene superpoderes derivados de la electricidad. Algunos de ellos los vimos en el primer juego y otros muchos son nuevos.

MEJORANDO LO PRESENTE

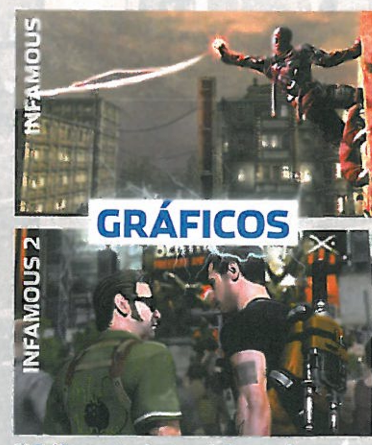
Aunque el primer *InFamous* tuvo bastante éxito tanto en la crítica como en las ventas, a nosotros no terminó de convencernos por ciertos detalles que afortunadamente se han solucionado con creces en esta secuela.



Algunos superpoderes muy útiles tardaban mucho en estar disponibles en el primero, haciendo que el avance por la ciudad fuera lento y algo torpe. Ahora desde el principio podremos planear y usar los cables. Y además en *InFamous 2* habrá mucha más variedad.



La ciudad del primero, Empire City, era un poco sosa y presentaba escenarios poco variados. Nada que ver con New Marais, una urbe inspirada en Nueva Orleans, con personalidad propia y varios distritos y localizaciones bien diferenciadas entre sí.



Gráficamente el primer *InFamous* fue bastante vistoso cuando salió. Pero su secuela lo va a superar ampliamente con una puesta en escena impresionante, muchos más enemigos en pantalla, escenarios más interactivos, modelos y diseños más trabajados...



Nix es una de las dos féminas del juego. Ella tiene poderes "explosivos" a los que podremos optar según lo que elijamos.



Los enemigos serán más variados que en el anterior. Ya hemos visto soldados de la Milicia, mutantes de distintos tipos...



En *InFamous 2* nos enfrentaremos con jefes finales gigantescos, algo que echamos en falta en el primero.





Será más variado y emocionante. Elegir ser bueno o malo tendrá más consecuencias que simplemente acceder a unos poderes u otros.

la variedad de escenarios que no tuvimos en el primero, con zonas claramente diferenciadas: el barrio de Ville Cochon (donde viven las clases "pudientes" y donde abundan los locales de ocio "para adultos"), el distrito de Ascensión (los peligrosos bajos fondos), las plantaciones (con sus zonas pantanosas en las que nos enfrentaremos con seres mutantes), el cementerio de St. Charles... La ciudad se inspira en Nueva Orleans y lucirá un diseño lleno de personalidad (al contrario de lo que ocurría en Empire City). Además, ya hemos comprobado que los escenarios son mucho más destruibles, permitiéndonos por ejemplo, destrozar balcones de edificios llenos de enemigos con nuestras granadas de electricidad.

Una ciudad sumida en el caos.

Lo malo es que nada más llegar a New Marais descubriremos que las cosas no van a ser tan fáciles. La ciudad se haya sumida en el caos y una poderosa milicia armada hasta los dientes domina las calles con mano de hierro. Su líder, Joseph Bertrand, está decidido a librarse por la fuerza de todos aquellos que él considere impuros y, por supuesto, Cole es uno de ellos. Afortunadamente, en nuestro viaje nos acompañará nuestro viejo amigo Zeke y también conoceremos a dos nuevas féminas Kuo y Nix. La primera de ellas controla el hielo y es la personificación del karma "bueno". La segunda es más "calentita" y buscará vengarse de Bertrand cueste lo que cueste... aunque haya que hacer el mal por el camino. Según cómo actuemos, podremos aliarnos con una o con otra y optar a unos poderes u otros. Y es que el sistema de karma se mantendrá intacto: dependiendo de si somos heroicos o villanos en las misiones (o simplemente al tratar con la población) iremos acumulando una serie de puntos hacia un lado o hacia otro, lo que nos dará acceso a nuevos poderes. Pero mucho ojo porque acceder a ciertas habilidades nos costará cerrarnos la puerta a otras...

EDICIONES ESPECIALES

Sabemos de buena tinta que para Sony España *InFamous 2* es un título muy importante. Y por ello van a arroparlo con acciones especiales a la altura de los "buques insignia" de la compañía como *God of War III* o *Killzone 3*. "Bundle" con la consola, dos tipos de edición especial distintas (una de ellas con portada 3D lenticular) o un pack con un Dual Shock 3 especial son algunos de los "formatos" para celebrar el electrizante regreso de Cole.



Bundle con la consola. Sony está tan convencida de que *InFamous 2* puede ser un "vendeconsolas" que va a poner a la venta un pack de PS3 con el juego.

La Edición Especial ofrece una espectacular portada lenticular y DLC como un "skin", un poder y una versión dorada del Amplificador.



La Edición Hero incluye una figura de Cole, una mochila, un cómic, la banda sonora del juego y jugoso material descargable (como "skins" para el personaje). Costará 130 euros.





¿Volaremos una estructura en pedazos matando inocentes o no? Según lo que decidamos seremos héroes o villanos y tendremos unos poderes u otros.



Kuo es la otra chica. Personaliza el karma del bien y si lo seguimos podremos manejar sus superpoderes de hielo.



Además, al parecer el juego tendrá finales bien diferenciados en función de si lo terminamos siendo buenos o malos, y no el mismo final desde dos puntos de vista como ocurrió en el primer *InFamous*.
En cuanto a los superpoderes, también habrá novedades. Desde el principio del juego ya contaremos muchas de las habilidades que ya conseguimos en el anterior *InFamous*. Según nos comentaron sus creadores, "no sería muy lógico volver a aprender poderes que ya teníamos en el primer juego". Así pues, todo parece indicar que desde el principio ya podremos deslizarnos por los cables de alta tensión y planear usando la electricidad, lo que hará que podamos recorrer la ciudad a toda pastilla desde el principio, trepando ágilmente por los edificios y saltando por sus tejados.

Superpoderes que evolucionan.
Habrá un total de siete grupos de habilidades y superpoderes (descargas, poderes iónicos, mejoras de salud...) que podremos mejorar en tres niveles de poder distintos. Y muchos de ellos tienen versión heroica y versión malvada (que como ya hemos dicho suelen ser excluyentes). Entre los nuevos poderes que hemos visto destacamos el pulso cinético (que nos permitirá, por ejemplo, arrojar coches al enemigo) o el vórtice iónico (que desatará un tornado de electricidad causando una destrucción sin precedentes). Pero quizá la novedad más destacada en este sentido es el Amplificador, un arma creada por Zeke y que nos permitirá canalizar nuestros poderes eléctricos en una especie de bastón con el que zurraremos cuerpo a cuerpo a los enemigos (incluyendo espectaculares golpes finales).
Pero creednos, todo será poco para la que se nos viene encima: los soldados urbanos de la milicia, mutantes surgidos de los pantanos (con un cierto estilo *Prototype*) y, por fin, enemigos ENORMES (era lo que más echábamos en falta del primer juego) pondrán a prueba todos nuestros superpoderes. Y con la omnipresente amenaza final de la Bestia acechándonos en todo momento... »

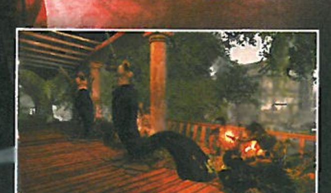
Tendremos una nueva arma, el Amplificador, para "repartir" golpes cuerpo a cuerpo.

El objetivo final de Cole es hacerse lo bastante fuerte como para derrotar a un temible ser llamado la Bestia.

¿HÉROE O VILLANO?

Como pasaba en el primero, nuestras acciones determinarán si somos buenos o malos con un sistema de "karma" similar. Parece que en éste habrá dos finales bien distintos.

Según el camino que elijamos, accederemos a unos poderes u otros (muchos son excluyentes). Como novedad, también formaremos alianzas según nuestro "karma".





Al parecer el juego tendrá dos finales bien diferenciados en función de si seguimos el camino del héroe o el del villano.





Gráficamente nos ha sorprendido. Y las secuencias tipo cómic que narran la historia le van como anillo al dedo.

El apartado gráfico de *InFamous 2* será impresionante, con enemigos enormes y una puesta en escena de los superpoderes brutal.

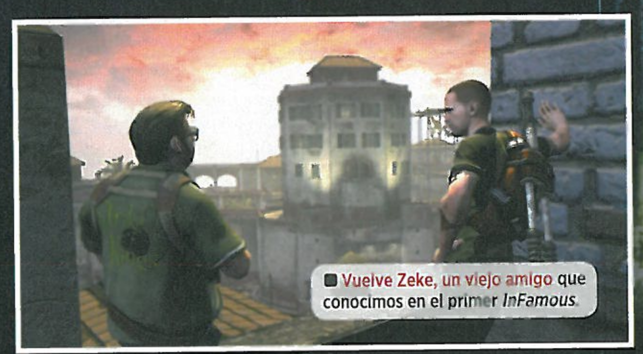
Y todo ello bajo un apartado gráfico que, sinceramente, nos ha sorprendido mucho. Cole se mueve a velocidades de vértigo y arroja coches a sus enemigos con una fluidez pasmosa. Explosiones por doquier, gente huyendo despavorida, enemigos atacándonos desde todos los ángulos... La puesta en escena es espectacular. Y el diseño, tanto de escenarios como de enemigos, es muy, muy superior a lo que vimos en la primera entrega.

Un gran argumento, libertad para desarrollar a nuestro protagonista, un despliegue técnico sorprendente... ¿Queréis una razón más para desear *InFamous 2*? Pues os la vamos a dar. Sucker Punch ha incluido un editor de misiones. Podremos crear nuestras propios niveles de acción (misiones de supervivencia, de asesinato, de escolta...), carreras contrarreloj, fases de plataformas con obstáculos y... prácticamente todo lo que se nos ocurra. Para ello, usaremos una potente herramienta que nos permitirá controlar no pocos parámetros (tipo de escenarios; cantidad, ubicación y patrones de ataque del enemigo; tiempo fijado para terminar la misión; tipos de poderes permitidos...). Las posibilidades son tan grandes como vuestra imaginación. ¿Os suena?

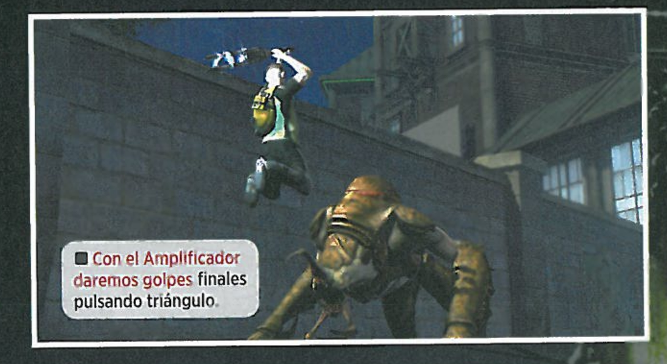
Juega, crea, comparte...

Pues sí. Como en los *LittleBigPlanet*, podremos no sólo crear niveles sino también compartirlos con la comunidad, subiendo los nuestros y descargando los que más nos gusten para jugarlos (nosotros ya hemos visto uno inspirado en *Space Invaders* que tiene una pintaza brutal). Falta por confirmar si contaremos con todos los elementos de este editor "de serie" o si Sony ofrecerá objetos y funciones extra vía DLC de pago...

Un convincente doblaje al castellano pone la guinda a un regreso de lo más... electrizante. Con esta secuela, Cole puede ponerse a la altura de mitos de Sony como Kratos o Nathan Drake. El mes que viene lo veremos.



Vuelve Zeke, un viejo amigo que conocimos en el primer *InFamous*.



Con el Amplificador daremos golpes finales pulsando triángulo.







MISIONES INFINITAS CON EL EDITOR DE NIVELES

Como si fuera *LittleBigPlanet*, *Infamous 2* ofrecerá un editor de niveles con el que podremos crear muchos tipos de misiones (asesinato, asalto, supervivencia, plataformas, carreras contrarreloj...) usando una potente a la par que eficaz herramienta. Y además, podremos compartirlos con el resto de la comunidad, subiendo los nuestros y descargando los que más nos gusten (habrá sistema de votos).



Elige el tipo de misión. La mayoría serán de acción, pero puedes currarte cosas originales como este guiño a *Space Invaders*.



Fija los parámetros. Determina el tipo de escenario, sus objetos, la cantidad de enemigos, sus patrones de ataque, el tiempo...



Comparte tus creaciones. Vota y descarga las mejores creaciones y sube las tuyas. Con esto la duración de *Infamous 2* es casi infinita.

arnette

BIG FUN

"DERELICT"
AN4149

©2011 Luxottica group. All rights reserved.

¿SUEÑAN LOS HUMANOS CON IMPLANTES

DEUS HUMAN REVO

PS3 | SQUARE-ENIX | SHOOTER/AVENTURA | 26 DE AGOSTO

En 2027 el ser humano será capaz de mejorar gracias a los implantes cibernéticos... ¿Pero es este el futuro que queremos?

La ambientación "cyberpunk" es un subgénero que proviene de la ciencia-ficción y que nos presenta un sombrío mundo futurista lleno de contrastes. Alta tecnología, implantes cibernéticos, megacorporaciones más poderosas que los gobiernos y luces de neón se funden en un entorno marcado por la desintegración social y por nuevos tipos de delincuencia. Ejemplos de dicha ambientación los tenemos en literatura ("Neuromante" de William Gibson, es considerado el título pionero en este subgénero), en cine (donde el me-



EDICIÓN ESPECIAL

La edición Augmented incluye la BSO, libro de arte de 40 páginas y suculentos extras, como una misión exclusiva, nuevas armas y 10.000 créditos adicionales para gastar. Costará 74,99 euros.

CIBERNÉTICOS?

EX

LUTION™

jor ejemplo es "Blade Runner", una adaptación muy libre de otra novela clave en este ámbito: "¿Sueñan los Androides con Ovejas Eléctricas?" de Philip K. Dick), cómic/manga/anime ("Transmetropolitan", "Ronin", "Akira", "Alita", "Ghost in the Shell"...) y por supuesto, videojuegos. Gurús de nuestro mundillo como Hideo Kojima (*Snatcher* y *Policenauts*), Ken Levine (que antes de *BioShock* fue el "alma mater" de *System Shock 2*) o David Cage (el autor de *Heavy Rain* creó antes *Omikron: The Nomad Soul*) son unos enamorados de esta ambientación. Y otro peso pesado del sector, Warren Spector, también dirigió el *Deux Ex* original de PC, la fabulosa obra de la que parte el juego que nos ocupa.

La "ciberguerra civil" estalla.
Deus Ex: Human Revolution es "cyberpunk" en estado puro. No es necesario jugar al original para disfrutarlo (que tuvo conversión a PS2) ni a su secuela *Invisible War* (PC y Xbox), ya que *Human Revolution* se desarrolla 25 años antes de primer *Deus Ex*. Se trata de una precuela que narra los inicios de la lucrativa industria de las mejoras biomecánicas y el cisma social que ello conlleva. Es decir, el conflicto entre los partidarios de mejorar a las personas usando implantes cibernéticos y los que defienden la "pureza" del ser humano, sin modificaciones de ningún tipo. Eso sí, mantiene muchas de las características del original, como la ambientación, el sistema de juego (mezcla de shooter subjetivo, sigilo y juego de rol) o la libertad al encarar las misiones.
La acción transcurre en Detroit, en el año 2027. El protagonista del juego es Adam Jensen, un ex-SWAT que utiliza sus implantes cibernéticos como miembro de seguridad de una megacorporación que sufre los ataques de un grupo que se opone a la implantación de la biomecánica. Pero en *Deus Ex Human Revolution* nada es lo que parece, y la trama esconderá »

Human Revolution será un shooter con toques de rol y sigilo que ofrecerá gran libertad a la hora de encarar las misiones.

La acción se desarrolla en Detroit y nos sumergirá en una conspiración en la que nada es lo que parece.

Enormes robots o soldados genéticamente mejorados serán algunos de los enemigos.



CON LO MEJOR DE CADA CASA

Human Revolution bebe sobre todo del *Deus Ex* original, pero también mezcla muchas buenas ideas de otros juegazos de PS3. Eso sí, con una genuina ambientación "cyberpunk".

ANALIZA (CRYSIS 2 / DEUS EX)
Crysis 2 es otro shooter subjetivo futurista en el que también convenía analizar el entorno antes de pasar a la acción. Y sus escenarios también ofrecían distintas vías y teníamos bastante libertad a la hora de encarar las situaciones.

EVOLUCIONA (ALPHA PROTOCOL / DEUS EX)
Alpha Protocol fue un juego de acción de Sega en el que el sigilo era vital y también evolucionábamos al personaje para adaptarlo a nuestra forma de jugar: acción a saco, infiltración, elocuencia...



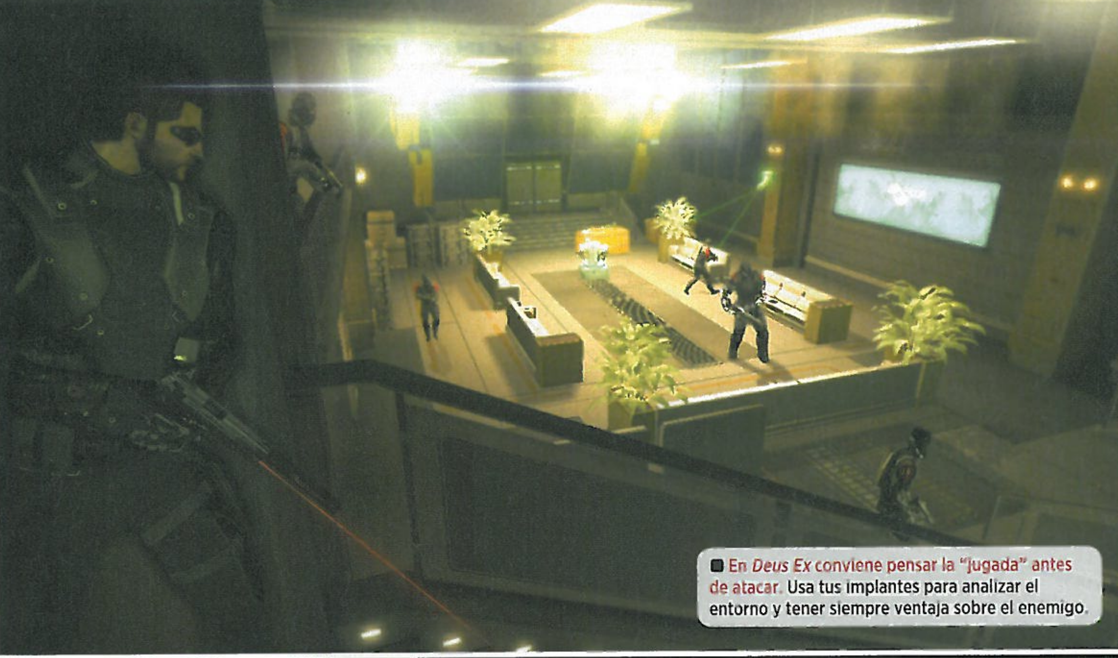
DECIDE (MASS EFFECT 2 / DEUS EX)
Como en *Mass Effect 2* o los *Dragon Age*, tomaremos decisiones que afectarán al desarrollo de la trama. Y también mejoraremos a nuestro personaje a través de la experiencia obtenida, como si fuera un juego de rol.

DISPARA (UNCHARTED 2 / DEUS EX)
Al parapetarnos en un tiroteo, *Deus Ex* abandona la vista subjetiva y usa un sistema de coberturas similar al de muchos juegos como *Uncharted 2* o *Wanted*. Aunque su ambientación no tenga nada, nada que ver...









En *Deus Ex* conviene pensar la "jugada" antes de atacar. Usa tus implantes para analizar el entorno y tener siempre ventaja sobre el enemigo.



Manejaremos pistolas, fusiles, escopetas... Y se podrán mejorar con silenciadores y otros extras.



Gráficamente será muy convincente, aunque no será el shooter más espectacular...

Deus Ex: Human Revolution será un shooter subjetivo con muchos toques roleros que ofrecerá gran libertad y amplias posibilidades gracias a los implantes cibernéticos.

bastantes sorpresas que iremos descubriendo merced a un desarrollo bastante abierto en el que tendremos que tomar decisiones que afectarán al curso de la trama (y que darán lugar a distintos finales).

Exploraremos distintos entornos urbanos cumpliendo misiones principales y secundarias que pueden resolverse de diferentes formas. Los escenarios suelen ofrecer distintas vías y podemos encarar las distintas situaciones desde la confrontación directa o desde el sigilo. Y aquí es donde entra en juego el componente rolero. Nuestras acciones nos reportarán experiencia que podremos emplear en mejorar a Adam con nuevos implantes cibernéticos a nuestro antojo, según nuestra forma de jugar. Por ejemplo, si nos decantamos por la acción directa, deberemos potenciar nuestro blindaje dérmico e implantarnos el estabilizador de puntería. Si por el contrario preferimos la infiltración, hay muchas más opciones, como ser invisible por tiempo limitado, poder ver lo que hay detrás de una pared o potenciar nuestra velocidad en caso de que necesitemos huir. Y hay muchos implantes más que necesitaremos comprar para avanzar, como poder mover y arrojar objetos más pesados o los que tienen que ver con el pirateo de sistemas de seguridad informáticos. Los pirateos se resuelven con un minijuego parecido al de *BioShock*, aunque muchas veces es posible encontrar la manera de descubrir el password. Otro ejemplo más de la libertad de acción que nos concederá este juego.

No es el típico shooter.

La perspectiva de *Human Revolution* es en primera persona, excepto cuando nos parapetamos en los tiroteos (con un sistema de coberturas parecido al de juegos como *Uncharted 2* o *Mass Effect 2*) o cuando acabamos con un enemigos sigilosamente por la espalda. Pero aunque pueda parecer un shooter subjetivo más, este *Deus Ex* ofrece un desarrollo más pausado, en el que conviene siempre pensar bien la "jugada" antes de atacar.

En cuanto al apartado técnico, la calidad del diseño artístico es sobresaliente. Sus rascacielos, sus modernos laboratorios y la alta tecnología reinante (coches voladores incluidos) contrasta con los oscuros callejones y la "fauna" típica de los bajos fondos. Sin embargo, en la beta de preview hemos notado algunas ralentizaciones que esperamos no ver en la versión final. Y la calidad de los modelos (excepto el protagonista) tampoco es para tirar cohetes... Eso sí, como toda superproducción, llegará doblado al castellano. Y la banda sonora acompaña perfectamente la acción.

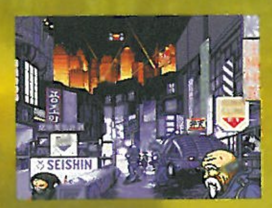
En fin que este primer contacto en profundidad con *Deus Ex* nos ha gustado mucho. Entre tanto shooter bélico y tanta ambientación postapocalíptica, teníamos ganas de sumergirnos un juego 100% "cyberpunk" que además concede bastante libertad a la hora de jugar. Si Kojima nos hiciera algún día el "remake" de su *Snatcher*, nuestra felicidad ya sería completa.

OTROS JUEGOS CYBERPUNK

Aunque últimamente no haya muchos ejemplos, juegos "cyberpunk" ha habido desde finales de los 80 hasta hoy en muchos géneros, sobre todo rol, aventuras gráficas y shooters. Ahí van algunos:



NEUROMANCER La aventura gráfica de Interplay se basó en la novela de William Gibson. Después hubo otras aventuras gráficas en PC como por ejemplo *Beneath a Steel Sky*.



SNATCHER Kojima "fusiló" sin pudor obras como "Blade Runner" o "Terminator" en esta imprescindible aventura. Después vendría el no menos mítico *Policenauts*.



BLADE RUNNER Otro imprescindible de este subgénero. Aunque contaba una historia nueva con otro protagonista, sí aprovechó material de la película de Ridley Scott.

IMPLANTES PARA SER UN SUPERHOMBRE

Con la experiencia obtenida en nuestras misiones, podremos ponernos nuevos implantes cibernéticos que nos hagan la vida algo más fácil. La variedad es abrumadora, pero antes de mejorar hay que tener en cuenta nuestra forma de jugar (si preferís ser rápidos, o silenciosos, o ir "a saco"...). Algunos de estos poderes gastan células de energía (que se van regenerando) y otros no. Y estos son sólo los poderes básicos. Hay muchas "subhabilidades".

CRÁNEO



- **Catalizador de Simulación empática.** Analiza y persuade al enemigo.



- **Sistema de Radar Wayfinder.** Útil para rastrear al enemigo y saber su posición.



- **Infolink.** Para establecer comunicaciones inalámbricas. Es uno de los básicos.



- **Potenciador de sigilo.** Revela los conos de visión del enemigo y su última posición.



- **Pirateo Capture.** Permite piratear terminales con un nivel de seguridad más avanzado.



- **Herramienta de Pirateo Analyze.** Ofrece información sobre los nodos de una red. Muy útil.



- **Pirateo Fortify.** Retarda el sistema de rastreo para que tarden más en detectarte.



- **Herramienta de Pirateo Stealth.** Reduce la opción de que te detecten al piratear.

TORSO



- **Implante Centinel.** Regenera poco a poco la barra de vida. Es otro de los básicos.



- **Transformador de energía.** Más células de energía y acelera también su recuperación.



- **Reciclador de Aire.** Protege contra gases dañinos y permite correr más tiempo.



- **Sistema explosivo Tifón.** Lanza pequeñas bombas a 8 metros de distancia.

ESPALDA



- **Potenciador de reflejos.** Permite derribar a varios enemigos de una sola tacada.



- **Sistema de amortiguación de caídas.** Cae desde cierta altura sin recibir daños.

OJOS



- **Visión inteligente.** Nos permite ver enemigos a través de las paredes.



- **Prótesis retinal.** Evita fogonazos y permite saber cuándo acaba un estado de alarma.

PIEL



- **Blindaje dérmico.** Protege del daño. Si te va la acción directa, imprescindible.



- **Sistema de ocultación.** Te hace invisible por un rato, aunque puedan oírte...

BRAZO



- **Brazo protésico cibernético.** Mover y arrojar objetos más pesados, romper paredes...



- **Estabilizador de puntería.** Para que no te tiemble el pulso en los frecuentes tiroteos.

PIERNAS



- **Pierna protésica cibernética.** Saltar más alto, correr más rápido y durante más tiempo, ser más silencioso...

SYSTEM SHOCK 2
Otro referente del "cyberpunk" son los dos *System Shock*. El primero de ellos es de Warren Spector (*Deus Ex*) y el segundo, de Ken Levine (*BioShock*).



DEUS EX
En el primer *Deux Ex* ya estaban las bases para *Human Revolution*: vista subjetiva, toques roleros, nanotecnología, distintos finales...



GHOST IN THE SHELL
Y luego están los juegos basados en mangas y animes "cyberpunks", como los *Ghost in the Shell*. Este es *Stand Alone Complex* de PS2.

¡NUEVA!

¡La revista que alimenta tu mente!

¡NUEVA! LA REVISTA QUE ALIMENTA TU MENTE

POR SÓLO 2,50€

CÓMO FUNCIONA?

CIENCIA · NATURALEZA · TECNOLOGÍA · TRANSPORTES · HISTORIA · ESPACIO

FÓSILES
Qué son, cómo se forman y qué nos cuentan del pasado

954 DATOS Y RESPUESTAS DENTRO

NINTENDO 3DS
¡Destripamos la consola! Así podemos ver el 3D sin gafas

MARTE
Viajamos al planeta rojo para desvelar todos sus misterios

TANQUES
Las máquinas de guerra más poderosas a fondo

¿CUÁL ES EL MÁS VELOZ?

ENFRENTAMOS A LOS ANIMALES MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

CAMERAS 3D
TE EXPLICAMOS CÓMO FUNCIONA LO ÚLTIMO EN FOTOGRAFÍA

+APRENDE SOBRE:
- TINTA ELECTRÓNICA
- LA NAVE ORION
- DESPRENDIMIENTOS
- TEMPLOS GRIEGOS
- EL SUBMARINO HMS ASTUTE
- ENIGMA
- SALTAMONTES
- SONIDO
- PAYPAL

¡¡CON CIENTOS DE DATOS Y RESPUESTAS!!



Ciencia, tecnología, transportes, naturaleza... ¡Todo lo que te interesa!



Con diagramas e imágenes para entenderlo todo de la forma más amena



Organizado por secciones para localizar la información al instante

¡Descúbrela, te va a sorprender!



Ya en tu quiosco por sólo 2,50€

NOVEDADES





PÁGINA 32

L.A. Noire

Conviértete en Cole Phelps, un detective que deberá resolver todo tipo de casos y crímenes en una aventura en la que la investigación es más importante que la acción.

PÁGINA 36

Mortal Kombat. El clásico de la lucha más salvaje y gore regresa con una entrega que vuelve a sus orígenes y, además, lo hace con novedades y muchísima calidad.

PÁGINA 40

Portal 2. Descubre una original aventura subjetiva, en la que no hay tiros, pero sí numerosas salas con retorcidos puzzles que sólo superarás abriendo portales dimensionales con un arma experimental.



PÁGINA 52

Brink. Crea un personaje y mejóralo para jugar en solitario o, mejor, en la campaña online donde se dan cita intensas refriegas, toques de parkour y todo tipo de objetivos: escoltar, piratear equipos...

MAYO = ORIGINALIDAD

La originalidad, aunque a veces escasea, predomina entre los lanzamientos de este mes. La palma se la lleva *L.A. Noire*, una aventura policiaca con más de 20 crímenes a resolver, en los que la investigación y los interrogatorios son lo más importante. A nivel muy parecido se encuentra *Portal 2*, una aventura subjetiva (secuela de uno de los modos de juego de *The Orange Box*), que nos volverá "locos" con sus enrevesados puzzles, sus portales dimensionales y original modo cooperativo. Y aún hay más: el sobresaliente retorno de *Mortal Kombat* (algunos modos de juego son la bomba), las ideas originales de *Brink*, la simpática acción compatible con Move de *No More Heroes*, las posibilidades destructivas del survival horror *Red Faction Armageddon*... Y eso por no hablar de las secuelas: *SBK 11, LEGO Piratas del Caribe, Persona 3, Red River*...

PS3

PSP

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA
 CONTENIDO DISCRIMINATORIO
  DROGAS
 SE DICEN PALABROTAS
  SEXO
 JUEGO DE TERROR
 CONTENIDO VIOLENTO
 ENSEÑA A JUGAR
 EDAD JUEGO EN RED





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TEAM BONDI/ ROCKSTAR**
Editor: **TAKE 2**
Lanzamiento: **20 DE MAYO**
Precio: **65,95 €**

JUGADORES: 1
JUG. ONLINE: NO
TEXTOS: CASTELLANO
VOCES: INGLÉS
INSTALACIÓN: 1286MB
RESOLUCIÓN: 1080P

www.rockstargames.com/lanoire



JUEGO RECOMENDADO PlayManía

L.A. Noire es una aventura en la que formamos parte de la policía de Los Angeles resolviendo crímenes en distintos departamentos: homicidios, antivicio...

SE HA ESCRITO EN UN **CRIMEN**... EN TU PS3

L.A. Noire

Tras la "glamourosa" imagen de Los Angeles se esconden oscuras historias de violencia esperando ser reveladas por un detective lo bastante sagaz. ¿Te atreves?

Los Ángeles, 1947. Con la Segunda Guerra Mundial recién acabada, la ciudad empieza a florecer y a convertirse en la meca del cine a la que acuden cientos de actores y actrices en potencia dispuestos a todo para hacerse un hueco en Hollywood. A esta ciudad llega Cole Phelps, que tras combatir en el frente del Pacífico busca hacerse un hueco en la policía de Los Ángeles. Empezando desde lo más bajo y con nuestra ayuda, pronto empezará a destacar y ascender por los distintos departamentos. Y descubrirá que esta etapa dorada no es más que una fachada y que detrás se esconden oscuras verdades esperando ser reveladas por un detective lo suficientemente sagaz como para encontrar a los culpables de los crímenes y lo suficientemente valiente para que no le tiemble el pulso cuando haya que pasar a la acción.

Y eso es justo lo que nos propone *L.A. Noire*, una aventura desarrollada por Team Bondi (su líder, Brendan McNamara, dirigió el famoso *The Getaway* en PS2), en colaboración con Rockstar. Empezaremos demostrando nuestra valía como simples "patrulleros" para luego pasar a Tráfico. Y de ahí a Homicidios, luego a Antivicio y después a Incendios. Pero nuestro progreso en el juego viene marcado por nues-

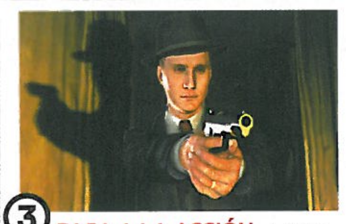
ASÍ SE RESOLVÍAN LOS CASOS EN **LOS ÁNGELES** EN 1947



① **INVESTIGACIÓN.** Explora bien los escenarios en busca de pistas para continuar la investigación y pruebas para poder incriminar al sospechoso.



② **INTERROGATORIO.** En base a las evidencias podremos realizar una serie de preguntas a los implicados y hay que averiguar si mienten o no.



③ **PASA A LA ACCIÓN.** A veces habrá gente que se resista o huya. En *L.A. Noire* no faltan tiroteos, peleas, persecuciones a pie y en coche...

Cole Phelps es el protagonista del juego, interpretado por el actor Aaron Staton ("Mad Men").



■ La investigación es lo más importante en *L.A. Noire*.: registrar la escena del crimen buscando pistas, interrogar sospechosos...




■ En algunos momentos pasaremos a la acción tanto a tiros como en peleas cuerpo a cuerpo. Pero no es la parte más importante del juego.



■ No es necesario hallar todas los pistas ni completar los interrogatorios al 100% para resolver los casos. Pero puedes quedarte sin ver detalles importantes.

» BUSCA PISTAS EN EL LUGAR DEL CRIMEN

Registra bien los escenarios, pues ahí están las claves que nos permitirán seguir investigando hasta hallar al culpable.



REGISTRA. Peinar el escenario buscando pistas es básico para avanzar. Al encontrar una, cambia la música y vibrará el mando.



OBSERVA. Moviendo el stick podremos observar las pistas desde todos los ángulos. A veces habrá que resolver puzzles.



INTUYE. Podemos usar puntos de intuición para que se nos revele la ubicación de todas las pistas de un escenario.




***L.A. Noire* es una aventura con una ambientación magistral, un guión excelente y un sistema de juego que nos deja mucha libertad.**

tros éxitos a la hora de resolver los 21 casos que ofrece el juego. ¿Y cómo resolveremos los casos? Pues la estructura, en general, es la misma para todos. Primero se nos presentan los hechos y enseguida visitaremos la escena del crimen. Allí tenemos que explorar bien la zona para encontrar pistas que nos lleven a nuevas localizaciones en las que a su vez encontraremos nuevas evidencias. Cuando pasemos cerca de alguna prueba, la música y la vibración del mando lo delatarán y podremos observarla moviendo el stick. Si la ocasión lo requiere, quizá haya que resolver algún que otro puzzle. Además, conoceremos a testigos y gente implicada, a la que tendremos que interrogar, realizando preguntas basadas en las pruebas y pistas que tengamos en ese momento. Debemos valorar sus respuestas y fijarnos bien en sus reacciones y gestos para dilucidar si dicen la verdad o mienten, y así seguir avanzando en la investigación.

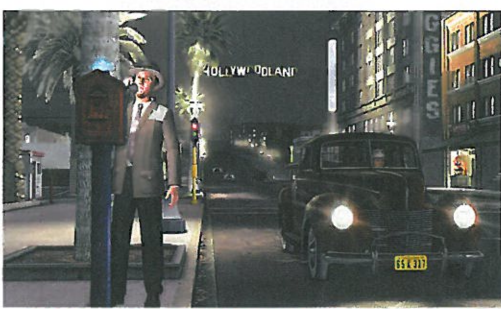
Cada vez que nos respondan en un interrogatorio, tenemos que elegir entre tres opciones: Verdad, Mentira (tendremos que demostrar que miente aportando una prueba) o Duda (presionar para que confiesen la verdad... si es que hay algo que confesar). De nuestra sagacidad depende llegar antes o después hasta el culpable, pero tranquilos que si falláis en los interrogatorios, el juego siempre se las apañará para "reconducirnos" en la investigación. No es necesario encontrar todas las pruebas ni acertar el 100% de las preguntas salvo que queráis cerrar el caso con la mayor brillantez. Eso sí, cuantos más aciertos, más rango acumularemos lo que nos dará acceso a extras como nuevos trajes o Puntos de Intuición (que sirven para eliminar opciones »



■ El juego ofrece 21 casos más uno extra si has reservado el juego. En el futuro suponemos que habrá más vía DLC...



■ Hay total libertad para recorrer la ciudad a pie y en coche. Sobra decir que la recreación de Los Angeles en 1947 es soberbia.



■ También podemos llamar a la central en busca de información sobre lugares o sospechosos usando los teléfonos que veamos.



Como en un *GTA*, podemos pilotar cualquier coche que veamos. La poli de L.A. puede requisar cualquier vehículo y registrarlo todo sin orden judicial...



El juego toca temas escabrosos como la corrupción o la violencia de género. La cara "oscura" de los años 40.



L.A. Noire ofrece situaciones e imágenes bastante crudas. No en vano es una aventura para adultos...



Resolver todos los casos nos llevó unas 18 horas, sin contar las misiones de acción secundarias ni las búsquedas por la ciudad.



Seguir a los sospechosos sin ser vistos es otro ejemplo de misión.

Aunque también hay acción a pie y en coche, la parte de investigación tiene mucho más peso en el desarrollo.

» incorrectas en los interrogatorios o para que se nos muestren todas las pistas de un escenario. En general, tendremos libertad para decidir qué hacemos o qué preguntamos primero... Hasta que llegan los momentos de acción. Tiroteos, peleas cuerpo a cuerpo o persecuciones a pie o en coche por la ciudad son algunos ejemplos de momentos en los que demostraremos que Cole es tan buen policía empuñando su pistola como reflexionando sobre su libro de notas. Pero no nos engañemos: *L.A. Noire* no es un juego de acción. Para que os hagáis una idea, la parte de investigación supone cerca del 80% del juego...

Eso sí, podremos movernos libremente por la enorme ciudad a pie o en coche, y en los trayectos nos interrumpirán llamadas de radio que nos avisan de delitos que se están cometiendo en esos momentos por las calles. Hay un total de 40 y son las principales misiones optativas del juego, ya que no hay mucho más que hacer por la ciudad salvo encontrar 50 latas doradas, 13 periódicos, 30 lugares destacados y vehículos ocultos (conducir los 95 coches es otro de los retos, todos modelos de la época). Pero insistimos, que nadie se espere un *GTA* porque esto es... otra cosa. Donde se nota que *L.A. Noire* es un producto de Rockstar es en su cuidadísima ambientación. Hay que felicitar al equipo artístico por su excelente labor a la hora de recrear la ciudad en esta época. Los distintos escenarios, el vestuario de los personajes y

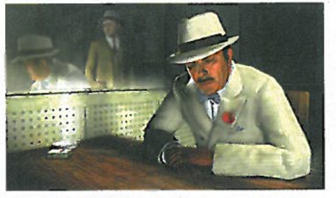


» APRENDE BIEN EL ARTE DEL **INTERROGATORIO**

Los interrogatorios son una de las partes más "curradas". Teniendo en cuenta las pistas halladas y las reacciones del interrogado a nuestras preguntas, hay que elegir entre tres opciones: verdad, mentira o duda (presionar para que "cante").



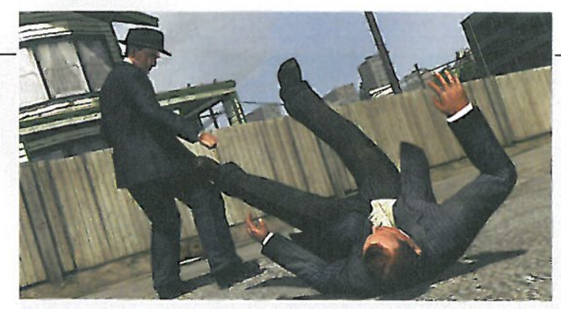
PREGUNTAS. Según las evidencias halladas, realizaremos una serie de preguntas en el orden que queramos.



REACCIONES. Estudia la respuestas del interrogado y sus reacciones y gestos para dilucidar si miente o no.



APORTA PRUEBAS. Si acusamos a alguien, habrá que demostrarlo aportando la prueba adecuada. Si no...



A veces tendremos que pelear cuerpo a cuerpo con un buen sistema de control que incluye golpes, fintas y presas para derribar al oponente.



Si nos quedamos atascados, nuestro compañero puede darnos pistas. O podemos preguntar a la comunidad del Club Social de Rockstar.



Las persecuciones en coche son emocionantes. Podemos intentar que el coche del oponente haga un trompo o acercarnos para que nuestro compañero dispare a las ruedas.

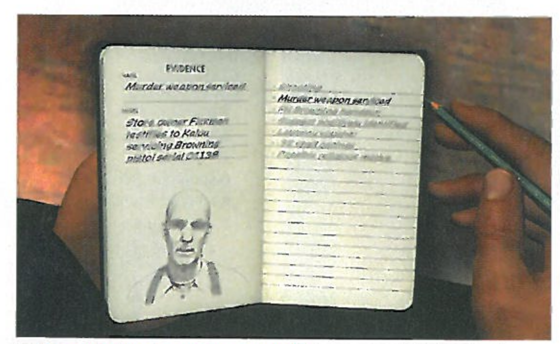




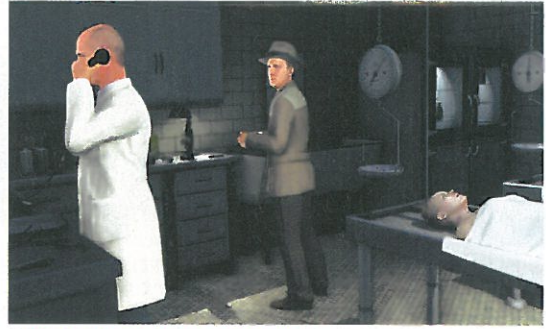
La expresividad facial de los personajes es soberbia. Nunca un juego había llegado tan lejos en este sentido.

todos y cada uno de los muchísimos detalles que veremos son fruto de un trabajo de documentación brutal. Y muchas de las situaciones que tendremos que resolver se basan libremente en sucesos reales, como el macabro crimen de la Dalia Negra, que nunca llegó a resolverse... El guión (con sus giros y una sorpresa final que no os desvelaremos), la calidad de sus diálogos (con toda la "mala uva" de Rockstar) y la construcción del personaje principal (a base de "flashbacks") son otros de sus aciertos. Y en el "casting" destaca la elección de Aaron Staton (de la serie "Mad Men") como Cole Phelps.

Pero entre todas las virtudes que tiene *L.A. Noire* destaca sin duda la expresividad facial de los personajes, gracias a la técnica del Motion Scan. Nunca un videojuego había llegado tan lejos en este sentido, elevando mucho el listón para producciones futuras. Es la punta del iceberg de un apartado gráfico sobresaliente, aunque también hemos visto algo de "popping" puntual (nada importante).
En fin, que una vez más Rockstar nos brinda un videojuego magistral, aunque con un desarrollo más pausado de lo que nos tienen acostumbrados. Sería una pena que esto te echara para atrás, pues *L.A. Noire* será una de las mejores aventuras del año.



En nuestra libreta se irán apuntando las pruebas halladas, los lugares a los que podemos ir y las personas implicadas. Es realmente útil.



Hay 20 rangos a los que accederemos con nuestros éxitos. El premio serán nuevos trajes, vehículos desbloqueados, puntos de intuición...

» COSAS QUE HACER EN LOS ANGELES

Los 21 casos son la parte central del juego pero también hay misiones secundarias y búsquedas por las calles de Los Angeles.



HAZTE CON TODOS. Pilotar los 95 coches del juego es uno de los retos secundarios. Algunos de ellos estan ocultos.



RADIO. En nuestros trayectos nos avisarán de delitos que se están cometiendo para que intervengamos. Hay 40 en total.



BÚSQUEDAS. Encuentra 50 latas doradas, 30 lugares importantes y 13 periódicos por las calles de Los Angeles.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La ambientación, el guión, el sistema de juego, la expresividad facial... TODO.

» LO PEOR

Por decir algo, que la ciudad no ofrezca más cosas para hacer. Que no haya 21 casos más.

Te gustará + que...



Te gustará + que...



95	**» GRÁFICOS** Sobresalientes, pero destaca sobre todo la expresividad facial.
94	**» SONIDO** Voces de calidad y melodías que acompañan muy bien a la acción.
95	**» DIVERSIÓN** Aunque el desarrollo es pausado, siempre querrás seguir avanzando.
94	**» DURACIÓN** Resolver bien los casos te llevará cerca de 20 horas. Verlo todo más.
NOTA 95	**Una aventura adulta y brillante, en la que prima la investigación sobre la acción y con una ambientación impresionante.**



Género: **LUCHA**
Desarrollador: **NETHERREALM STUDIOS**
Editor: **WARNER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **61,50 €**
Precio Kollector Edition **91,50 €**

Jugadores: 1-4 | Juego online: 1-4
Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO
Instalación: 4GB | Resolución: 1080P

www.themortalkombat.com

■ *Mortal Kombat* es la novena entrega de una mítica saga de lucha que renace en PS3 con muchísima fuerza.

LA LUCHA MAS KRUENTA, KOMPLETA Y KARISMÁTICA

Mortal Kombat

Como el ave Fénix, la saga *Mortal Kombat* renace de sus cenizas para ofrecernos un juego de lucha capaz de "kompetir" con los grandes del género.

No cabe duda de que el género de la lucha vive un momento dulce. Títulos como *Street Fighter IV*, su edición mejorada *SSFIV* y el más reciente *Marvel vs Capcom 3* así lo demuestran. Pero no sólo Capcom sabe hacer brillantes juegos de lucha. Bajo la tutela de Warner, la serie *Mortal Kombat* ha renacido de sus cenizas después de unas cuantas entregas mediocres. Con Ed Boon a la cabeza (el creador de los *MK* originales) NetherRealm Studios ha completado un título capaz de colocarse entre los mejores del género. ¿Sus secretos? Dejarse de monsergas y "crossovers" y volver a sus raíces: "kombates" crudos y sangrientos. Modos de juego tan divertidos y duraderos que hacen palidecer incluso a sus rivales más ilustres. Y algunas nuevas ideas que funcionan muy bien, como veremos a continuación.

***Mortal Kombat* ofrece "kombates" en 2D** que utilizan 4 botones (2 para puños y 2 para patadas), además de otro para cubrirse y otro para los agarres. Los combates conservan muchos de los golpes de antaño, tanto generales (uppercuts, barridos...) como los característicos de cada luchador. Y cómo no, vuelven los "fatalities", sangrientos movimientos finales que nos permitirán terminar con nuestro rival de las formas más cruentas. Pero también se han incluido elementos "modernos". Para empezar, una barra de especiales que se va rellenando y que amplía el catálogo de golpes. Con dicha barra entera ejecutaremos los "X-Ray attacks", el equivalente al Ultracombo de

EQUILIBRIO ENTRE LO CLÁSICO Y LO MODERNO

1 **FIEL A SUS RAÍCES.** Peleas en 2D, todos los golpes característicos, luchadores y escenarios míticos... Los fans de la saga van a alucinar.

2 **FINISH HIM!** No faltan los "fatalities", sanguinarios movimientos finales que acabarán con nuestro rival de las formas más brutales y explícitas.

3 **NOVEDADES JUGABLES.** Como los "X-Ray attacks" (algo parecido a los Ultracombos de *SFIV*) o los combates Tag por parejas

■ Jade es uno de los 28 luchadores disponibles "de serie" en *Mortal Kombat*.



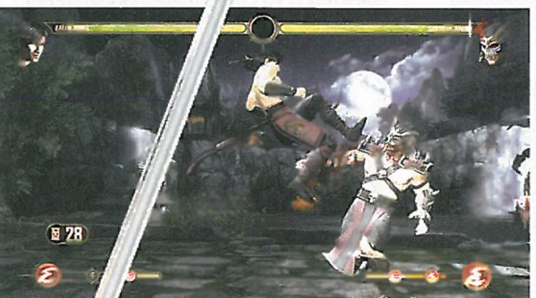
Los combates son 2D pero con escenarios y personajes en 3D, como es la tónica habitual en la actualidad. A esta saga le sienta muy bien.




Kano, Jax, Scorpion, Kitana, Reptile, Smoke, Noob y prácticamente todos los personajes de la saga aparecen (controlables o no).



Kratos vuelve a aparecer como invitado en un juego de lucha tras su aparición en *Soul Calibur: Broken Destiny*. Ya veis que se defiende bien.




MODOS DE JUEGO PARA DAR Y TOMAR

MK es el juego de lucha más duradero. Ofrece muchos modos de juego y secretos que te engancharán mucho tiempo.



ARCADE. No faltará el imprescindible modo Arcade ni un modo Entrenamiento que nos permitirá ensayar los "fatalíties".



MODO HISTORIA. En 16 capítulos (cada uno protagonizados por un luchador) y con abundantes secuencias en castellano.



DESBLOQUEABLES. En todos los modos ganamos monedas para desbloquear extras como trajes alternativos en la Krypta.

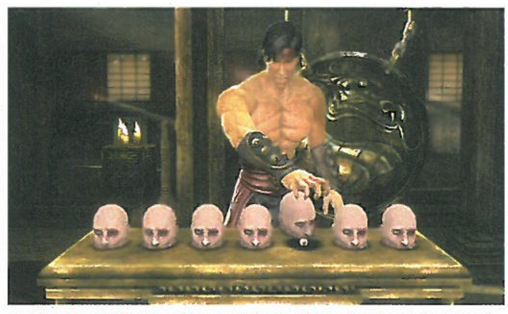
***Mortal Kombat* tiene todo lo que un fan de la saga puede esperar: sangre, combates profundos, modos de juego duraderos y... más sangre.**

SFIV que nos permite ejecutar un movimiento brutal que veremos en una explícita vista en rayos X. Y otra novedad son los combates por parejas, en los que podemos alternar entre los dos luchadores y realizar combos entre ambos usando golpes asistidos. El resultado son combates muy técnicos y que requieren memorizar las combinaciones de botones. Aquí no sirve el "aporreo de botones y a ver qué pasa". Los buenos combos son fruto de la habilidad y de la práctica. Para disfrutar de estos "kombates" hay 28 luchadores. Están casi todos los clásicos (Scorpion, Sub-Zero, Baraka, Sonya Blade...), además de Kratos (exclusivo de PS3) y seguramente alguno más vía DLC.

Pero lo mejor de todo son sus modos de juego. Además del clásico Arcade y el Entrenamiento, tenemos un modo Historia muy currado. Estructurado en 16 capítulos, en cada uno de ellos manejamos a un luchador, lo que nos obliga a saber manejar un poco a todos los personajes. Entre combate y combate se van intercalando secuencias de vídeo que nos cuentan la historia de este torneo, además de revelarnos los orígenes de muchos de los luchadores. Dichas secuencias están dobladas al castellano, todo un detalle aunque lo cierto es que el doblaje no es bueno. Aún así, ya nos hubiera gustado ver un modo Historia similar en *Marvel vs. Capcom 3*...
Pero la cosa no se queda ahí. Luego queda la Torre de los Retos, que plantea unos 300 desafíos, a cuál más original y divertido: desde el mítico minijuego "machacabotones" de "Test Your Might" hasta combates con todo tipo de modificadores (boca abajo, sin piernas, 10 rivales contra 1, contra zombis, a cámara lenta, en espacio reducido, envenenados...).



Otra novedad son los combates Tag por parejas. Podremos dar golpes asistidos como en *MvC3* e incluso jugar con otros 3 amigos.



Algunos minijuegos (como el de agudeza visual o el de fuerza) pueden disfrutarse de manera independiente y en compañía.



La edición especial "Kollector Edition" incluye una figura de Scorpion y Sub-Zero, libro de arte y diverso material descargable.

■ Cada personaje tiene varios "fatalities" que debemos desbloquear gastando "pasta" en la Kripta. También hay "fatalities" de escenario.

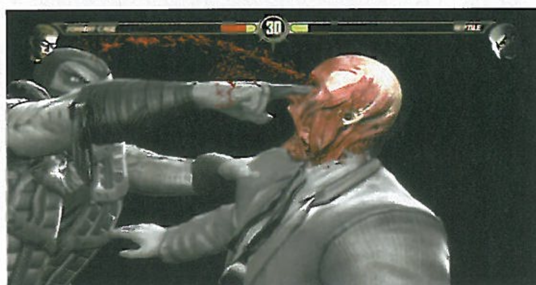


■ *Mortal Kombat* ofrece un total de 29 escenarios. Algunos son nuevos y otros son los escenarios de los dos primeros *MK* puestos al día.



■ Gráficamente cumple con creces, aunque lo cierto es que no es ni sorprendente ni muy rompedor.





La versión de PS3 trae extras exclusivos como poder manejar a Kratos o la opción de verlo en 3-D.

Y en todos los modos ganaremos monedas que luego podremos invertir en la Kripta, abriendo tumbas que nos permitirán acceder a jugosos extras ocultos (trajes alternativos, "fatalities" nuevos, "artworks" del juego, banda sonora...). Un sistema que invita a jugar sin descanso y con unos modos de juego para disfrutar en solitario infinitamente más duraderos que los de la competencia. Y eso sin olvidarnos del multijugador (con un gran Online y hasta 4 luchadores en la misma consola en los combates Tag por parejas).

En cuanto al apartado técnico, es muy convincente aunque no tan rompedor como el de *SFIV*. Los 29 escenarios exhiben un buen nivel de detalle, pero nos gustan más por motivos nostálgicos (están los escenarios de los *MK* clásicos) que por su calidad gráfica. Lo mismo sucede con los luchadores. Su modelado cumple con creces, pero podría ser aún mejor. *Mortal Kombat* es uno de los mejores juegos de lucha de PS3. Es menos vistoso que *SFIV* y menos accesible que *MvC3*, pero en cuanto a modos de juego les da una buena paliza a ambos. Si te gusta la lucha no debería faltar en tu colección. Y si además eres fan de los *MK* clásicos, te arrancará más de una lagrimilla de emoción.



■ Una de las mejores sorpresas ocultas son los "Babalities", un tipo especial de "Fatalities" que transforma al rival en bebé. Un clásico.



■ El juego esconde un montón de secretos desbloqueables: nuevos "fatalities", jugar sin brazos, luchadores ocultos, trajes alternativos...

VARIEDAD EN LA TORRE DE LOS RETOS

Uno de los mayores aciertos del juego. Más de 300 desafíos con combates con una inmensa variedad de modificadores.



DESAFÍOS. Hay cerca de 300 y según sus creadores, algunos son tan chungos que no los logran ni la gente del estudio...



TEST YOUR MIGHT! Prueba tu fuerza aporreando botones o tu suerte en peleas con modificadores aleatorios, por ejemplo.



MODIFICADORES. Lucha al revés, en escenarios reducidos, bajo un bombardeo, envenenado, contra hordas de zombis...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sus modos de juego, su duración, sus profundos combates, la cantidad de extras...

» LO PEOR
Gráficamente está muy bien, pero podría ser aún mejor. Y el doblaje no es bueno.

Te gustará + que... MK VS. DC UNIVERSE



Te gustará − que... SUPER SFIV



90	**» GRÁFICOS** Muy buenos en general, aunque tiene detalles que son mejorables.
89	**» SONIDO** En la línea de la saga y doblado, aunque el doblaje no es bueno.
93	**» DIVERSIÓN** Sus profundos y técnicos combates gustarán a los fans sin duda.
96	**» DURACIÓN** Es el juego de lucha más duradero sobre todo si vas a jugar solo.
NOTA 94	Un juego de lucha completo y bien adaptado a los tiempos modernos pero sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal!









BRINKTHEGAME.COM





















splash damage



Brink® © 2011 ZeniMax Media Inc. Brink, Bethesda Softworks, Bethesda, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Splash Damage Ltd. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, el botón Inicio de Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft y "Games for Windows" y el logotipo del botón Inicio de Windows Vista son utilizados con licencia de Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



Género: **PUZZLE**
Desarrollador: **VALVE**
Editor: **EA GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **60,95 €**

Jugadores: 1-2
Jug. online: 1-2
Textos: CASTELLANO
Voces: CASTELLANO
Instalación: NO
Resolución: 720P

www.thinkwithportals.com

Un atípico título de puzzles (se juega desde la perspectiva de un shooter en primera persona) que juega con el espacio y los portales dimensionales para que nos estrujemos las neuronas.

UNA **PUERTA** ABIERTA A LA DIVERSIÓN MÁS ORIGINAL

Portal 2

Cuando oyes "juego de puzzles" ¿piensas en piezas de colores y ritmo lento? Entonces es que no has probado *Portal 2*.

Hace ya algún tiempo apareció un título llamado *Orange Box* que recopilaba el shooter *Half-Life 2* y todos sus episodios posteriores. Además incluía un pequeño juego de puzzles llamado *Portal* que cautivó a los jugadores por su concepto, diseño y diversión. Tal fue su éxito entre los aficionados que ahora llega esta segunda parte en la que, con apariencia de un shooter en primera persona (la cámara se sitúa como en cualquier juego de este género), se combinan de forma magistral puzzles con algunas dosis de plataformas y una pizca de acción manteniendo aquella originalidad en su concepto que tanto llamó la atención en su día.

¿Cómo explicar el desarrollo de *Portal 2*? A priori, la respuesta es sencilla: se trata de un juego de puzzles en el que en cada nivel debemos alcanzar la salida haciendo uso de un artefacto que crea portales dimensionales con los que teletransportarnos a diferentes partes del escenario, jugando con las leyes de la física (podemos, por ejemplo, hacer un portal dimensional en el techo para caer sobre una plataforma que nos permita alcanzar la salida). Pero no todo es tan sencillo, porque en cada nivel nos encontramos con diferentes objetos, mecanismos y trampas (cubos para accionar interruptores, rayos láser que activan puertas, pasarelas de luz que pueden pasar a través de los portales dimensionales...), que hacen que la cosa se complique y tengamos que estrujarnos el "coco" a base de bien. Y todo ello con

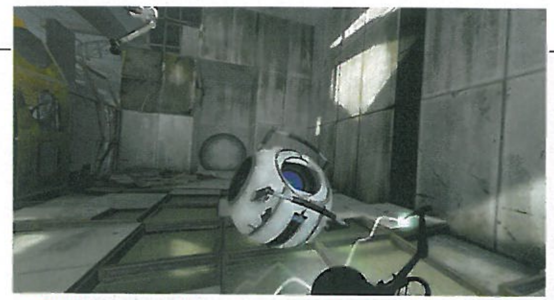
» EL CEREBRO ES LA CLAVE DEL ÉXITO

1. **SALIDA.** En cada sala hay una salida que debemos alcanzar usando objetos del escenario y un artefacto para crear portales entre dos puntos.

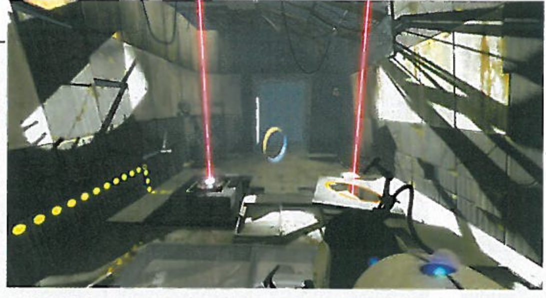
2. **SORPRESAS.** Aunque la trama parece sencilla, a lo largo de nuestra aventura nos aguardan situaciones sorprendentes y giros argumentales.

3. **CON MOLLERA.** No sólo nosotros podemos pasar a través de los portales, también puedes hacer pasar cajas, puentes de luz, etc.

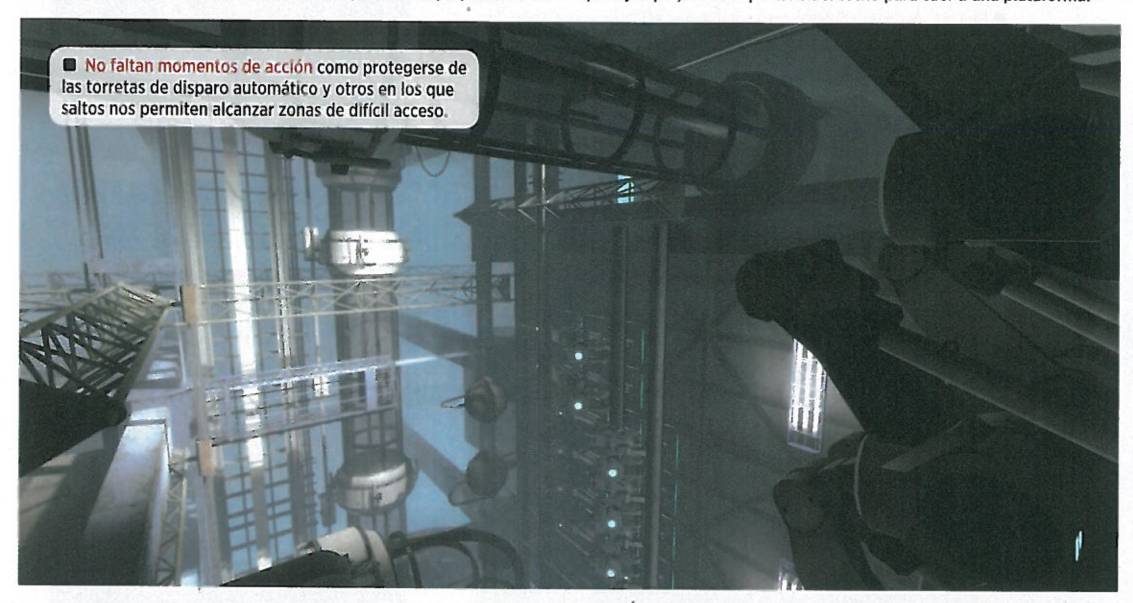
GLaDOS es la perversa Inteligencia Artificial que quiere impedir que escapemos de los laboratorios Aperture.



■ Chell, la protagonista, ha estado en crionización y su objetivo es escapar de los laboratorios Aperture con la ayuda de un pequeño robot.



■ Usando los portales con cabeza no hay sala que se resista. Podemos, por ejemplo, abrir un portal en el techo para caer a una plataforma.



■ No faltan momentos de acción como protegerse de las torretas de disparo automático y otros en los que saltos nos permiten alcanzar zonas de difícil acceso.





No hay nada parecido a *Portal 2*: rompe el tópico de los puzzles para demostrar que este género aún tiene mucho que ofrecer.

soberbio diseño de los diferentes niveles que hacen que la jugabilidad funcione con la precisión de un reloj suizo, más si cabe todavía cuando hay cierta libertad de acción para resolver algunos rompecabezas de diversas maneras. Además, hay que sumar una curva de aprendizaje tan perfectamente equilibrada que pronto te verás resolviendo puzzles que al inicio del juego parecerían imposibles de solucionar. La inclusión de algunos momentos de plataformas y ligeros toques de acción (algunas trampas como las torretas automáticas requieren de cierta rapidez de movimientos para desactivarlas), hacen que el desarrollo sea variado y no aburra en ningún momento. Eso sí, algunos de los últimos puzzles nos han resultado demasiado complicados y pueden ser un auténtico quebradero de cabeza ya que no hay pistas que indiquen por donde seguir...

El argumento, que debería ser lo de menos en un juego de este tipo, es otro de los elementos que hacen que todo muestre una gran solidez y que ayude a engancharnos, gracias a los ácidos comentarios y chascarrillos de GLaDOS, la cruel Inteligencia Artificial que intenta impedir que Chell, la chica protagonista, escape de los laboratorios Aperture. Poco a poco, por lo que va contando GLaDOS, vamos descubriendo los motivos por los que estamos allí encerrados y seremos testigos de giros argumentales sorprendentes, todo ello con un particular sentido del humor que seguro te arranca más de una sonrisa. El modo historia para un jugador tiene una duración media para los estándares actuales (unas 8-9 horas dependiendo también de la habilidad del jugador y el tiempo que estemos "atascados" en algunos niveles), »

DALE AL CUERPO UN POCO DE ACCIÓN



Cada sala tiene muchos objetos que nos facilitarán la tarea... Y también infinidad de peligros que nos complicarán las cosas.



SIGILO. Debemos ser sigilosos con las torretas automáticas para pillarlas por la retaguardia y poder destruirlas.



PARA TODO. Los sistemas láser pueden acabar con nosotros... pero también abren interruptores y permiten destruir torretas.



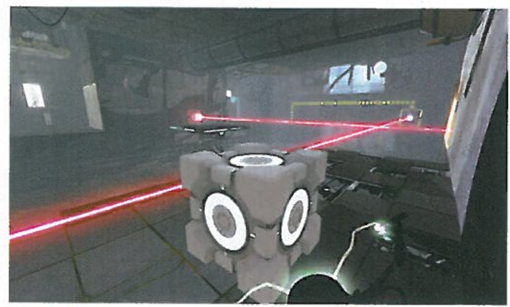
AL AGUA PATOS. Cuidado con las fosas de agua: un salto mal calculado hará que nos ahoguemos sin remisión.



■ La curva de aprendizaje es excelente y lo que al principio parece complicado pronto es cosa de niños.



■ Además de los portales hay que usar objetos como geles, cajas o cubos de cristal, para redirigir láseres o pulsar interruptores.



■ Aunque bastante cerrados en su resolución, algunos puzzles pueden resolverse de varias formas, lo que le da más vidilla.

Además de nuevos objetos y la campaña en cooperativo, dura el doble que su anterior entrega. Sin atascarnos mucho da para 16 horas.

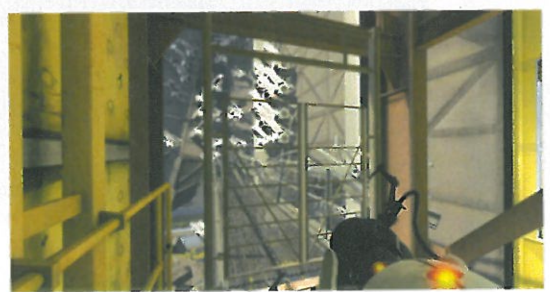


Hay que darle un sobresaliente a Valve por el inteligente diseño de los niveles y por una ambientación minimalista, sólida y adecuada.



Las paradojas de jugar con el espacio permiten que incluso nos veamos a nosotros mismos antes de entrar en un portal dimensional.



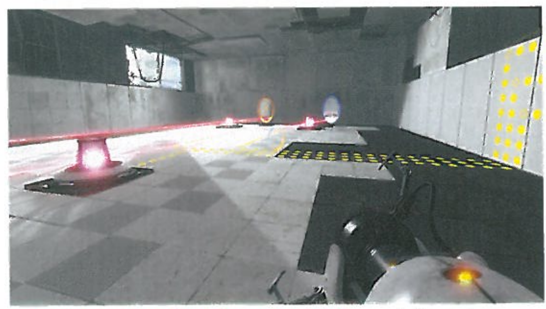


El desarrollo se basa en los puzzles y darle al coco, pero también incluye plataformas y acción.

» aunque también tenemos la posibilidad de jugar una campaña, totalmente diferente a la del modo individual, aunque también más corta, con otro amigo mediante conexión Online o a pantalla partida, donde tendremos que cooperar para superar cada puzzle y que es uno de los añadidos más interesante de esta segunda entrega. Además, se puede jugar con usuarios de PC y Mac (aunque no hemos podido probarlo).

En el aspecto técnico también funciona a las mil maravillas: los gráficos, sin ser nada del otro mundo, funcionan muy bien en el mundo minimalista y mecánico que quiere representar *Portal 2*. Aunque lo que más nos ha sorprendido es su magistral doblaje que tiene una profesionalidad fuera de toda duda.

Por todo ello, *Portal 2* es un juego de puzzles que, aun perdiendo la sorpresa que supuso la primera entrega, sigue siendo muy original y que aporta una bocanada de aire fresco entre tanta secuela y tanto juego "clonado". No es un juego para todos los públicos por su particular concepto, pero si quieres probar algo diferente o te va estrujarte las neuronas, no dejes pasar un título que no te dejará indiferente. ○



El juego se va complicando por momentos y puede llegar desesperar en algunas situaciones, aunque picarse es tan fácil que no abandonarás.



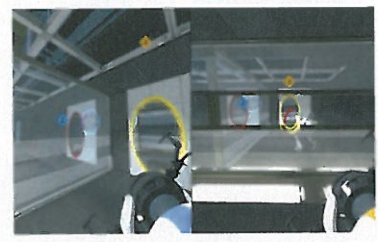
Su negro sentido del humor se ve reforzado por un gran doblaje que nos arrancará más de una carcajada con los comentarios de GLaDOS.

» DOS CABEZAS MEJOR QUE UNA

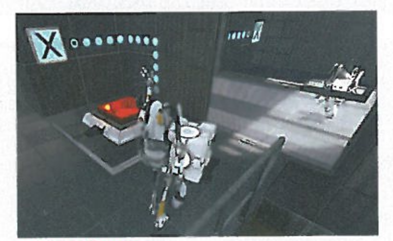
El juego cooperativo para dos jugadores (a pantalla partida o vía Online) es una de las novedades de esta entrega.



¡VAYA DOS! Los protagonistas del modo cooperativo son 2 simpáticos robots (ojo a sus comentarios) tipo "El Gordo y El Flaco".



SINCRONIZARSE. Contamos con un sistema visual de comunicación, ya que es vital coordinar los movimientos.



TAMBIÉN PC. Cada juego contiene otra copia para PC/MAC. Y es que jugadores de PS3 y ordenador pueden jugar juntos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Un concepto de juego original y diferente. Genial diseño de los niveles.

» LO PEOR

Algunos puzzles son complejos y no hay pistas. No sorprende tanto como el original.

Te gustará + que... ECHOCHROME



Te gustará + que... ORANGE BOX (PORTAL)



89	**» GRÁFICOS** Muy correctos, funcionan genial con la minimalista puesta en escena.
93	**» SONIDO** Buena música y extraordinario doblaje al castellano.
92	**» DIVERSIÓN** Puzzles muy bien planteados que te atraparán si remedio.
87	**» DURACIÓN** La suma del juego en solitario y cooperativo da para unas 16 horas.
NOTA 91	Un puzzle con pinta de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y original, pero, eso sí, sin tiros.

GameStop
power to the players

¡Los mejores packs!

Promociones válidas hasta el 15 de junio

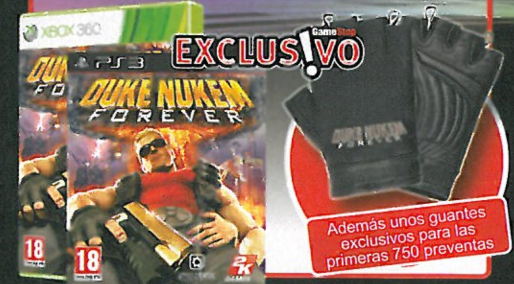




RESERVA YA LOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

Duke Nukem Forever

HAZ TU RESERVA AHORA Y LLÉVATE
"EL GRAN PAQUETE DE DUKE"
Compuesto por una tarjeta descarga con:
- Incremento del ego (salud/vida)
- Cabezas grandes para Duke.
- Camisetas de tirantes para Duke
- Accede antes que nadie a la demo



Limitado a 2.500 unidades

Red Faction Armageddon

Edición Comando y Reconocimiento



Comics limitados a las 360 primeras reservas.

Dirt 3



Limitada a 400 unidades para PS3 y 400 para Xbox 360 y 150 para PC

Hunted



Limitada a 1000 unidades para PS3 y 1000 para Xbox 360

Infamous 2



Limitada a 3.000 unidades para PS3

Dungeon Siege 3

EDICIÓN COLECCIONISTA
al precio de la estandar

GameStop EXCLUS!VO



Sólo para las unidades reservadas antes del lanzamiento

Busca tu tienda más cercana o haz tus compras online desde nuestra nueva web: www.gamestop.es



16

Género:
LUCHA

Desarrollador:
THQ SAN DIEGO

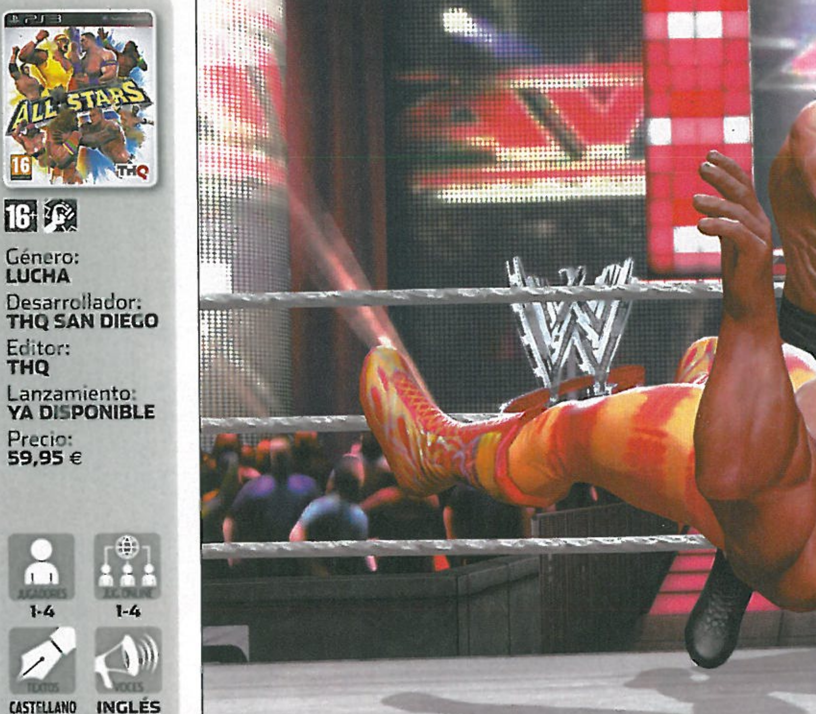
Editor:
THQ

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
59,95 €

JUGADORES	JUG. ONLINE
1-4	1-4
TEXTOS	VOCES
CASTELLANO	INGLÉS
INSTALACIÓN	RESOLUCIÓN
134 MB	720P

www.wweallstars.com



¿Triple H contra Hulk Hogan? Dos bestias del ring de distintas épocas en un combate que sólo puede ser posible en *WWE All Stars*.

Gráficamente presenta unos luchadores grandes y desproporcionados aposta. Mola, pero tiene sus fallos.



Hay 2 botones para golpes y otros 2 para agarres, aparte de remates, reversals, movimientos personales...

VIEJAS GLORIAS CONTRA **LUCHADORES** DE HOY

WWE All Stars

¿Quién es el mejor luchador de wrestling de todos los tiempos? Descúbrelo tú mismo en el último juego de la WWE.

El Último Guerrero, Hulk Hogan o André el Gigante son luchadores míticos de la WWF de los años 80 y 90. Pero, ¿qué pasaría si se enfrentaran a las estrellas de la WWE actuales como John Cena, Randy Orton o Triple H? Pues esto es lo que plantea *WWE All Stars*...

Tras elegir a uno de los cerca de 30 luchadores disponibles (algunos estarán disponibles vía DLC) o crear nuestro propio luchador, participaremos en un puñado de modos de juego, desde combates sueltos de distintos tipos (normal, en jaula, con reglas extremas, por eliminación...) hasta una especie de modo Carrera o combates "fantásticos" ya fijados entre viejas glorias y luchadores actuales. El sistema de control es distinto al de los últimos *Smackdown vs Raw*, ya que se basa en combinaciones de botones prescindiendo del stick derecho. Y gráficamente también tiene estilo propio, con luchadores más desproporcionados con un cierto toque "cartoon". Sin embargo, también hay que decir que *WWE All Stars* está muy por debajo de los *Smackdown vs Raw* en lo que a opciones y modos se refiere, lo que redunda en una duración inferior...

Hay unos 30 luchadores, como El Último Guerrero, Hulk Hogan, John Cena, el Enterrador, The Rock...

» VARIADOS **COMBATES** CON TOQUES "RETRO"

WWE All Stars ofrece distintos tipos de peleas: en jaula, 2 vs 1, 2 vs 2 a la vez, con reglas extremas que permiten coger armas... Podremos mezclar luchadores de distintas épocas o luchar en peleas "fantásticas" prefijadas.



① **DISTINTOS TIPOS.** Como pelear con armas (silla, estaca...), escapar de la jaula... Pero con menos opciones que en un *SvR*.



② **MULTIJUGADOR.** Online y Offline podremos disfrutar de estos distintos tipos de combate. Para hasta 4 jugadores en el ring.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
No es un refrito más de *SvR*, tiene estilo gráfico y sistema de control propios.

» LO PEOR
Tiene menos opciones que *SvR* y si no has vivido la etapa de la WWF pierde atractivo.

80	**» GRÁFICOS** Sus gráficos molan pero con fallos: clipping, luchadores inexpresivos...
81	**» SONIDO** Una vez más, nos quedamos con las ganas de oír a Héctor del Mar.
84	**» DIVERSIÓN** Te gustará si viviste la época de la WWF. Si no, pierde su atractivo.
78	**» DURACIÓN** Tiene muchas menos opciones, modos y luchadores que los *SvR*.
NOTA 80	Un renovado juego de wrestling que mezcla luchadores actuales con mitos del ring. Dedicado a los fans del wrestling "retro".



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos
HOBBYNEWS.es
¡te vas a enterar!
La ACTUALIDAD antes que nadie
VIDEOREPORTAJES únicos de producción propia
ENTREVISTAS inéditas
EXCLUSIVAS mundiales, AVANCES, REVIEWS
Los FOROS más activos
Y mucho más: concursos, premios...
BLOGS
Nuestro equipo mucho más cerca
Comenta tus opiniones con los redactores de las revistas de videojuegos más vendidas
Vanessa Carrera
Redactora jefe de E-girl
Francisco Delgado
Director de Micromanía
Manuel del Campo
Director de Hobby Consolas
Javier Abad
Subdirector de Hobby Consolas
Daniel Quesada
Redactor de Hobby Consolas
José Luis Sanz
Director de Hobbynews.es
Sonia Herranz
Directora de Playmanía
Oscar Díaz
Redactor de Hobbynews.es
Juan Carlos García
Director de Nintendo Acción
NOS APASIONAN LOS VIDEOJUEGOS ¿Y A TI?
Por los expertos de Hobby Consolas, Playmanía, Nintendo Acción, Egirl y Micromanía
ADEMÁS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.COM



3+

Género: **CONDUCCIÓN**
Desarrollador: **MILESTONE**
Editor: **NAMCO BANDAI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **60,95 €**

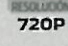

JUGADORES 1


JUG. ONLINE 1-16


TEXTOS CASTELLANO

VOCES CASTELLANO


INSTALACIÓN NO


RESOLUCIÓN 720P

www.sbkthegame.com/EN-us/



La conducción realista es la principal seña de identidad de este simulador de motociclismo centrado en el campeonato de Superbikes.

» CASI COMO SOBRE DOS RUEDAS DE **VERDAD**



① **EN EL GARAJE.** Podemos pilotar tres categorías de motos (Superbikes, Supersports y STK1000) con sus propias características.



② **GAS A TOPE.** Configura la simulación para tener una conducción realista o disfrutar sin problemas con un control más arcade.



③ **COMPETICIÓN.** El modo multijugador Online para 16 jugadores es un festival de "piques" y resulta tremendamente divertido.

EL **REALISMO** SIGUE ESCALANDO PUESTOS EN EL PODIO

SBK 2011

Plasmar en consola las sensaciones de conducir una moto resulta muy difícil, pero la serie *SBK* consigue acercarnos esa experiencia un poco más.

El deporte de las dos ruedas vuelve a PS3 con un juego con clara vocación de simulador que nos trae, acompañado de las todas las licencias oficiales, el campeonato de Superbikes, además de las categorías Supersports y STK1000. Y lo mejor es que añade sustanciales mejoras y más espectacularidad a la edición del año pasado.

La emoción del motociclismo la podemos vivir en diversos modos de juego entre los que se incluyen un novedoso SBK Tour, en el que debemos ir superando diferentes retos, como conducir a una determinada velocidad, completar un circuito en un límite de tiempo o realizar una trazada concreta. No faltan tampoco un modo Campeonato, opción de multijugador Online para 16 pilotos y un completo modo Vida Profesional en el que empezamos como piloto novato y debemos llegar a lo más alto consiguiendo nuevos contratos, ganando reputación logrando victorias y modificando la mecánica de las motos. Y aunque el catálogo de modos de juego y de licencias (más de 20 modelos de motos, 16 circuitos y 62 pilotos y 17 leyendas de este deporte) viene bien surtido, lo más importante en un título de este tipo se encuentra en las carreras y aquí tampoco decepciona... ni mucho menos. La simulación está muy lograda (exceptuando pequeños detalles



Podemos elegir entre pilotos actuales y leyendas de este deporte como Max Biaggi.



■ En el nivel de simulación más alto hay que cuidar aspectos como el peso del piloto en las curvas o aprovechar el rebufo para adelantar.



■ 50 retos diferentes por circuitos de todo el mundo nos esperan en el nuevo modo SBK Tour: seguir una trazada, terminar en un tiempo...



■ La licencia oficial del campeonato nos permite correr con las motos reales en 16 circuitos y con hasta 79 pilotos distintos.





Nuevos modos de juego y una conducción realista hacen de *SBK 2011* el mejor simulador de motos.

como el sistema de detección de colisiones) y se puede configurar con diferentes parámetros para adaptarla a la habilidad de todo tipo de jugadores. Tanto en su aspecto más arcade, como en su parte de simulador puro y duro (donde tenemos que tener en cuenta aspectos como la distribución del peso en la moto y la fuerza de la gravedad en las curvas), las carreras se muestran divertidísimas y, aunque la IA no es la mejor del mundo, están disputadas hasta la llegada a la meta. Elementos como un refinado sistema de control, una buena sensación de velocidad o un número elevado de vistas de cámara, hacen que la jugabilidad se mantenga por todo lo alto y sea una delicia para los que busquen una experiencia de conducción con un marcado tono realista.

Gráficamente no es un "bombazo" visual, pero cumple sobradamente y, además de ser fiel a la recreación de los circuitos, tiene algunos detalles bastante trabajados. A ello hay que sumar unos buenos efectos sonoros y una banda sonora correcta, aunque sin destacar.
Por todo ello podemos afirmar que *SBK 2011* mejora sustancialmente lo que pudimos ver en la edición del año pasado y que es actualmente el mejor simulador de motociclismo que podemos encontrar en PS3, tanto por sus muchos y completos modos de juego, como por su lograda simulación. Si lo tuyo es el mundo de las dos ruedas, ni te lo pienses... ●



■ Contamos con 5 vistas diferentes. En primera persona la sensación de velocidad es impresionante, pero requiere de una gran pericia.



■ Una mala frenada dará con tus huesos en el asfalto y tanto tu piloto como tu moto pueden sufrir daños: la carrera acabará para ti.

» ALCANZA LA GLORIA SOBRE DOS RUEDAS

En Vida Profesional debemos convertirnos en estrellas del motociclismo: decide cómo cambiar tu moto, por quién fichar...



A TU MEDIDA. Consulta con el ingeniero los ajustes para tu moto en cada circuito comprobando los datos de telemetría.



ESPECTÁCULO. Consigue contratos más suculentos subiendo tu popularidad a base de "caballitos", derrapes, etc.



ELEMENTOS. Cuidado: en los circuitos con lluvia la adherencia de los neumáticos es menor y la visibilidad es más reducida.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Una simulación lograda y adaptable a todo tipo de jugadores. Muchos modos de juego.

» LO PEOR
El sistema de colisiones no es nada realista. Resulta difícil jugar con cámaras interiores.

Te gustará + que... SBK X — Te gustará + que... MOTOGP 10/11



85	**» GRÁFICOS** Muestra un correcto aspecto visual, aunque sin sorprender.
87	**» SONIDO** Logradísimo sonido de motores y una música en carrera correcta.
90	**» DIVERSIÓN** Carreras emocionantes gracias a su gran simulación y opciones.
89	**» DURACIÓN** Muchos y variados modos de juego y un gran modo Online.
NOTA 89	Un gran juego de motos que mejora mucho al anterior y divierte a lo grande con su conseguida simulación.



Género: **ACCIÓN**

Desarrollador: **VOLITION INC.**

Editor: **THQ**

Lanzamiento: **10 DE JUNIO**

Precio: **69,95 €**

Jugadores: 1-4
Jug. online: 1-4
Textos: CASTELLANO
Voces: INGLÉS
Instalación: 1962 MB
Resolución: 720P

www.redfaction.com

El nuevo *Red Faction* es un juego de acción con un desarrollo lineal, tan destructivo como siempre, pero más intenso y con una trama con más peso.

DISPAROS, SUSTOS Y **DESTRUCCIÓN** EN EL PLANETA ROJO

Red Faction Armageddon

Volvemos a Marte, esta vez para enfrentarnos a una plaga alienígena en un desarrollo basado en la acción y en el que, claro, no falta la destrucción.

La saga *Red Faction* se inició en PS2 con dos notables shooters y renació en PS3 convertida en un divertido sandbox. Ahora regresa en la forma de un juego de acción en tercera persona conservando su ambientación marciana y su vocación por la destrucción. La trama se sitúa 50 años después de que liberáramos Marte en *RF Guerrilla* y las cosas han cambiado. La superficie del planeta se ha vuelto inhabitable y los colonos viven confinados bajo el subsuelo. Por si fuera poco, el minero Darius Mason es engañado por el líder de los revolucionarios y ha liberado una ancestral raza alienígena que provoca un apocalipsis... Nosotros asumiremos el papel de Mason para acabar con "La Plaga" enfrentándonos a engendros, aliens, colonos...

En un desarrollo siempre lineal y plagado de acción, disparos y algún que otro susto, atravesamos minas, ciudades y estaciones subterráneas, la superficie o cavernas, con una acertada y oscura ambientación futurista. Para enfrentarnos a tanto tiroteo contamos con 14 armas, entre ellas el mítico martillo pesado, y una buena gama de pistolas, escopetas, lanzamisiles y rifles, entre las que destaca la pistola magnética, capaz de arrancar o coger trozos del escenario para derrumbar estructuras o lanzar escombros contra enemigos. También podemos pilotar 3 vehículos en determinadas fases y llevar un poderoso y destructivo exoesqueleto, así como vérnoslas con algunos jefazos de esos que quitan el hipo... Pero

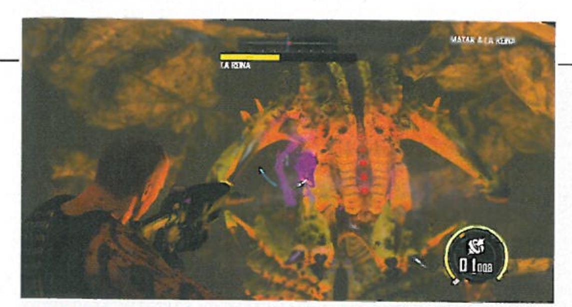
Darius Mason (nieto del protagonista de la anterior entrega), sus armas y su martillo sacudirán el corazón de Marte.

» ALGO MÁS QUE APRETAR EL **GATILLO**

① **DISPARA.** La base del juego son los tiroteos y para afrontarlos contaremos con 14 armas (más 6 ocultas) de lo más variado y original.

② **DESTRUYE.** Darius puede destrozar prácticamente todo cuanto le rodea, usando tanto sus armas como su martillo pesado, un clásico.

③ **REPARA.** Una de las novedades del juego es que ahora podemos reparar y construir máquinas, puentes o estructuras, en corto y a distancia.



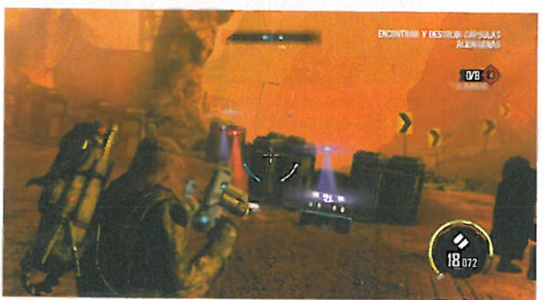
■ Para acabar con las horribles criaturas de "La plaga", algunas de ellas de tamaño descomunal, contamos con un importante arsenal.



■ Podemos pilotar hasta 3 destructivos vehículos (según la misión) y también dispondremos de un letal exoesqueleto de combate.



■ Los enemigos tienen un buen diseño y están bien animados, aunque no son demasiado variados. En general el acabado gráfico no pasa de correcto.





Armageddon nos devuelve al planeta rojo con un juego de acción entretenido y con personalidad.

no todo es disparar. Destruir es el santo y seña de la saga y será imprescindible tanto para liquidar enemigos y superar determinadas misiones, como para recolectar chatarra con la que comprar mejoras (salud, potencia...) y habilidades para la nanoforja que lleva implantada Mason y que le permite construir y reparar máquinas y estructuras. Así, arreglar también será clave para avanzar (construyendo puentes y caminos) así como ayudándonos en los combates creando superficies o paredes para cubrirnos. Aunque, sin duda, destruir siempre resulta más divertido, ¿verdad?

Gráficamente cumple con esfuerzo y sin alardes, pero es que su misión no era fácil. Poder destrozar escenarios enteros e interactuar con sus pedazos es difícil y el motor gráfico sufre en los momentos de destrucción suprema. Las texturas son flojas, pero el diseño general es bueno y Darius y sus enemigos gozan de buenas animaciones. Igual de correcta es su duración, unas 10 horas para la aventura a las que hay que sumar los 5 mapas de destrucción libre del modo Ruina y sus modos multijugador para 4 online y offline (alternativos, eso sí). En resumen, *Armageddon* ofrece disparos y demolición sin mucha profundidad ni sorpresas. Es un juego bien hecho y que resulta divertido gracias a su genuina ambientación y gran capacidad de destrucción, aunque no esperes una revolución. ○



■ Infestation es el modo multijugador para 4. Será cooperativo si jugamos online, pero jugando offline se participa de forma alternativa.



■ Al destruir construcciones obtendremos chatarra con la que podemos comprar 33 habilidades y mejoras divididas en 4 niveles.

» LA NANOFORJA: PODEROSO ALIADO

La Nanoforja, además de reparar y construir estructuras, otorga a Darius 3 poderosas habilidades (con 3 niveles).



ONDA EXPANSIVA. Paraliza a los enemigos en un radio cercano, los ralentiza y los eleva por los aires.



CORAZA. Crea una barrera semiesférica de contención de disparos que además ataca a los enemigos que la traspasan.



FRENÉTICO. Serás más poderoso y rápido, menos vulnerable y aumenta la potencia y la cadencia de tiro de las armas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Jugabilidad directa y lineal que divierte y entretiene de principio a fin. Buena trama.

» LO PEOR

El desarrollo es simple, con poca variedad de enemigos y técnicamente flojete.

Te gustará + que... **DARKSECTOR**



Te gustará − que... **DEAD SPACE 2**



80	**» GRÁFICOS** Gran diseño, pero con fallos técnicos y texturas bastante flojas.
80	**» SONIDO** Voces en inglés y correctos temas futuristas a lo Blade Runner.
85	**» DIVERSIÓN** Simple pero efectivo. Arrasar con el martillo es un buen anti-estrés.
84	**» DURACIÓN** Unas 10 horas para la aventura, más el multijugador para 4.
NOTA 82	Un correcto juego de acción, con una buena ambientación y un desarrollo entretenido aunque no logra sorprender ni destacar.











Género: **PUZZLE/ PLATAFORMAS**

Desarrollador: **TRAVELLERS TALES**

Editor: **DISNEY**

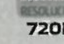
Lanzamiento: **20 DE MAYO**

Precio: **59,95 €**









JUGADORES 1-2	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES NO TIENE
INSTALACIÓN NO	RESOLUCIÓN 720P

http://videogames.lego.com/



■ Jack Sparrow y el resto de personajes de "Piratas del Caribe" se convierten en muñecos LEGO para protagonizar un juego plagado de plataformas, puzzles, acción y mucho ingenio.

■ La brújula de Jack Sparrow es básica para encontrar objetos y herramientas clave para los acertijos.

LAS FIGURAS Y PUZZLES **LEGO** SIENTAN BIEN A LOS **PIRATAS**

LEGO Piratas del Caribe

Tras pasarse por los universos de Batman, Harry Potter o Star Wars, la magia LEGO llega ahora a los Piratas.

El ingenio de Travelers Tales para trasladar franquicias de éxito a la filosofía LEGO se vuelve a poner de manifiesto con este *Piratas del Caribe*, con el que la saga recibe una genial dosis de puzzles, plataformas y acción para todos los públicos. A lo largo de 20 capítulos (5 por peli) debemos poner a prueba nuestro cerebro para resolver situaciones tan variadas como simpáticas, y donde saber elegir bien el personaje será esencial, pues cada uno posee alguna característica única... Sólo Jack puede usar la brújula para localizar objetos, las chicas saltan más lejos, Will puede lanzar cuchillos, otros reparan mecanismos... Y todo con un trabajo técnico impecable, con personajes bien animados y escenarios muy bien resueltos. Y la guinda la pone la BSO original de las pelis.

Además, se puede jugar a dobles a pantalla partida y viene cargado de extras que alargan mucho su duración, como desbloquear 90 personajes ocultos, encontrar los 85 ladrillos dorados... Un divertido juego de acción, ideal para compartir en familia. ○

■ Podremos manejar a 90 personajes de las 4 pelis en esta divertida versión de "Piratas del Caribe".

» PUZZLES Y ACCIÓN E INGENIO

Construir (y destruir) figuras Lego, luchar, nadar, trepar, lanzar objetos, pasar tirolinas, balancearse por cuerdas, disparar... los piratas pueden hacer muchas cosas, pero sobre todo deberán usar el cerebro.



1 EL PUERTO. En él accedemos a los 5 capítulos de las 4 pelis y a las zonas de extras cuando superamos el juego.



2 ELIGE BIEN. Para solucionar los numerosos puzzles hay que emplear las habilidades únicas de cada personaje.



■ No sólo hay puzzles y plataformas, también nos las vemos con muchos enemigos y unos cuantos jefes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La fidelidad, llena de humor, con la saga original y el ingenio de los puzzles.

» LO PEOR
La resolución de algunos puzzles puede hacerse de forma demasiado "mecánica".

85	**» GRÁFICOS** Bien trabajados. Animaciones fluidas y escenarios llenos de color.
85	**» SONIDO** No hay voces, se compensa con la calidad de los temas originales.
82	**» DIVERSIÓN** Variado, interesante y con cooperativo, pero fácil y algo repetitivo.
84	**» DURACIÓN** 20 capítulos y con extras y secretos que lo hacen muy rejugable.
NOTA 83	Divertido, accesible, fiel a la saga. Un juego para toda la familia, lleno de ingenio y de acabado de lo más correcto.

¡¡GUÁRDALA EN LA CAJA DE TU JUEGO!!

Para que no os volváis locos tratando de desbloquear los salvajes fatalitys o los hilarantes babalitys, os hemos preparado esta guía con todos los golpes de los 28 personajes, las localizaciones de Kripta y algún que otro truco. Y lo mejor es que está diseñada para que podáis guardarla en la caja del juego. ¡Así nunca la perderéis!







Género: **SHOOTER SUBJETIVO**

Desarrollador: **SPLASH DAMAGE**

Editor: **BETHESDA**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **64,95 €**







Jugadores: 1 · Juego online: 2-16 · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO · Instalación: NO · Resolución: 720P

www.brinkthegame.com



Brink es un shooter subjetivo orientado al multijugador, que ofrece misiones con varios objetivos, toques de parkour...

CUANDO LA ACCIÓN SE VIVE EN **EQUIPO**

Brink

Una idílica ciudad flotante al borde del caos es el marco para una guerra entre "opresores y oprimidos". ¿A qué bando ayudarás?

Tras desarrollar *Wolfenstein: Enemy Territory* y *Enemy Territory: Quake Wars*, Splash Damage debuta en PS3 con un nuevo y muy esperado shooter subjetivo, que comparte con los anteriormente citados su orientación al multijugador y el juego en equipo. Sobre el papel todo pintaba muy bien: acción subjetiva con toques de parkour, una interesante trama, una campaña individual y modo multijugador que se fusionan y que podemos jugar con el mismo personaje que va evolucionando, una estética muy diferente... *Brink* era toda una promesa para el género, una promesa que, a la hora de jugar, cumple sólo en parte lo que prometía. Y es que, siendo un gran juego, esperábamos más a todos los niveles... pero no nos precipitemos.

***Brink* nos cuenta una apocalíptica historia:** los océanos han subido de nivel y han sumergido los continentes. Sólo una ciudad flotante, conocida como Ark, resiste como único refugio de la humanidad. Su población crece deprisa, provocando enfrentamientos entre las fuerzas del orden y los revolucionarios. Así, tu primera elección será elegir en qué bando jugarás, teniendo en cuenta que la campaña para un jugador difiere ligeramente según el bando elegido...

ATACA O DEFIENDE EL **ÚLTIMO BASTION** DE LA HUMANIDAD



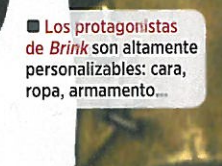
1 **ELIGE BANDO.** Puedes elegir fuerzas de seguridad o rebeldes, y tu personaje será el que utilices jugando solo y online. Puedes crear más de uno.



2 **CUMPLE OBJETIVOS.** En sus 20 misiones te esperan objetivos como escoltar robots, defender o robar datos, reventar puertas...



3 **¡MEJORA!** Al subir de nivel podemos comprar mejoras, algunas generales del personaje y otras específicas de la clase que elijamos.



Los protagonistas de *Brink* son altamente personalizables: cara, ropa, armamento...



Crear al personaje es nuestra primera tarea. Hay diferentes rostros, voces, corpulencias, atuendos... aunque a la hora de jugar no lo vemos.



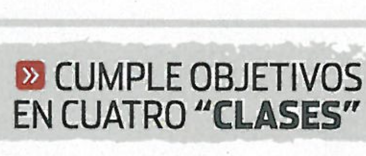
Cumpliendo objetivos y eliminando enemigos ganamos XP, subimos de nivel y desbloqueamos extras para modificar a nuestro personaje.



L2 es el botón SMART: presiónalo y esprintarás y saltarás o te deslizarás automáticamente ante los obstáculos.







CUMPLE OBJETIVOS EN CUATRO "CLASES"

En las misiones, en ciertos terminales podemos cambiar de clase, algo imprescindible para cumplir los objetivos...



TERMINALES. En estos PC cambiamos de clase. El efecto es inmediato, no hay que esperar a "morir" como en otros shooters.



HABILIDADES. Soldados, ingenieros y médicos tienen habilidades únicas, como el espía, que puede suplantar al enemigo...



APOYO. Cada clase tiene habilidades de apoyo, que mejoran a nuestro bando, como dar munición, mejorar el armamento...

***Brink* es una puesta al día del concepto *Enemy Territory*, un shooter que se juega en equipo para poder cumplir objetivos de todo tipo...**

Tras elegir bando, el primer paso es crear a tu personaje: puedes definir un montón de parámetros: cara, tatuajes, pelo, voz, ropa, colores... Muchas opciones están bloqueadas de primeras, pero a medida que nuestro personaje sube de nivel iremos desbloqueando nuevos elementos, así como armas, accesorios y habilidades. El resultado son unas amplias opciones de personalización, con las que ningún personaje será parecido. Con cada bando nos esperan 6 misiones (algunas idénticas pero desde la perspectiva contraria, otras diferentes) y 2 misiones extra con situaciones alternativas. Todas están disponibles desde el comienzo del juego y la trama que las une es bastante endeble (casi accesoria), y se pueden jugar tanto solos como online, con otros 7 jugadores como compañeros y 8 enfrente intentando impedir que cumplamos los objetivos.

Los objetivos son los habituales del género, y van desde escoltar a un personaje a proteger un equipo informático, o reventar una puerta. Todas las misiones integran al menos dos de estos objetivos (la gran mayoría suelen incluir 4) así como otros opcionales, como capturar puestos de control desde los que podemos reabastecernos o cambiar de clase en cualquier momento (sin tener que esperar a que nos maten). Cumplir estos objetivos nos da XP, con la que subimos de nivel (y desbloqueamos nuevas prendas, accesorios...).
En cuanto a las clases, hay 4: soldados, médicos, ingenieros y espías. Cada una tiene roles muy específicos, como reparar maquinaria (ingenieros) o disfrazarnos (espías), así como acciones extra que refuerzan a nuestro equipo (como los médicos, que curan o dan salud extra), algunas »



***Brink* tiene retos con 3 niveles de dificultad.** Si los superas ganarás armas, accesorios... Los hay de acción, escolta, parkour...



El personaje puede tener 3 constituciones: ágil (débil), fuerte (lento) e intermedia. Ciertas armas son exclusivas de cada clase.



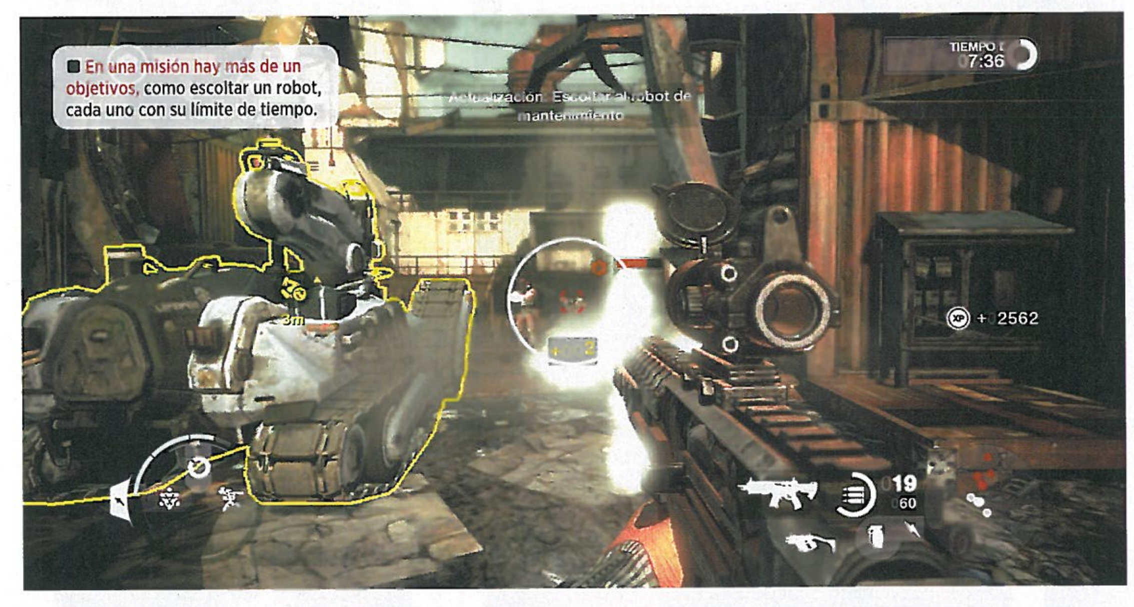
Jugando Online, *Brink* busca jugadores de nuestro rango. Si no hay suficientes, rellena el grupo con bots manejados por PS3.



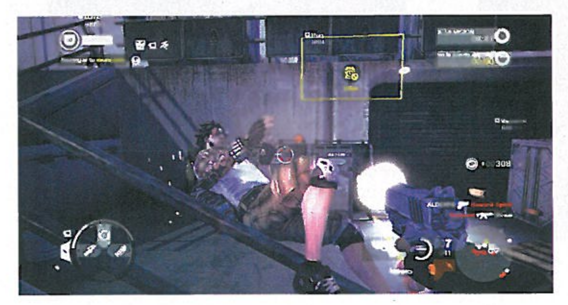
Al alcanzar ciertos niveles (hay 20) subimos de rango. Estos rangos nos dan acceso a mejores habilidades, nos diferencian jugando Online...



Si somos abatidos, siempre tenemos dos opciones: esperar a que un compañero nos salve o reaparecer desde nuestro cuartel principal.



En una misión hay más de un objetivos, como escoltar un robot, cada uno con su límite de tiempo.





Parkour, opciones de personalización, habilidades, 4 clases... Dominar todo te llevará bastante tiempo.

orientadas a anular las habilidades del rival. De este modo, los objetivos de cada misión nos invitan a cambiar de clase según las necesidades del equipo. Además, cada clase tiene habilidades que "compramos" al subir de nivel, dando un tono aún más personal a nuestro personaje. A pesar de este gran planteamiento, los problemas empiezan si jugamos solos: la IA de nuestros acompañantes es floja, dejándonos a menudo solos ante un objetivo... y sin poder darles órdenes.

El juego sólo incluye 8 mapas, el doblaje es bastante flojo (algunas voces suenan amateur), los objetivos repetitivos, los gráficos mejorables, el parkour anecdótico (presionando L2 saltamos o nos deslizamos de forma automática), la historia queda reducida al máximo... En fin, que al final nos queda un shooter muy orientado al multijugador que no consigue explotar a lo bestia sus rasgos diferenciadores y no innova demasiado (es un *Enemy Territory* puesto al día). Es un gran juego, pero con la oferta de shooters que hay, no consigue despuntar frente a monstruos como *Black Ops* o *BFBC2*. Eso sí, es una excelente opción si estás cansado de tanta guerra, buscas una ambientación diferente y te gusta jugar por equipos.



La gracia de *Brink* está en el multijugador. Las partidas de 8 humanos contra 8 humanos son lo más divertido que puede ofrecer...



Jugando solo contra la máquina nuestros compañeros lucen poca inteligencia, mientras que los rivales, en nivel normal, pueden ser letales.

EN ARK, TÚ SIEMPRE ERES QUIEN DECIDE

La personalización es una de las señas de *Brink*. Puedes personalizar armas, personajes e incluso jugar la campaña online...



MISIONES. 8 mapas, 2 bandos (cada uno con su historia), 16 misiones que podemos elegir en el orden que queramos, retos...



ARMAS. Todas ficticias (pistolas, rifles, escopetas...) y con numerosas piezas y accesorios desbloqueables.



HABILIDADES. Decide qué habilidades compras (no podrás tener todas). Elige entre plantar torretas, resucitarte...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La estética, la personalización, tener sólo un personaje para la campaña y el online...

» LO PEOR
Pocos escenarios, doblaje muy mejorable, la IA, la historia no tiene peso...

Te gustará + que... QUAKE WARS | Te gustará − que... BATTLEFIELD BC2



86	**» GRÁFICOS** Destaca la estética de los personajes. El resto no es espectacular.
82	**» SONIDO** Buenos efectos y melodías, salpicados por un flojo doblaje.
88	**» DIVERSIÓN** Si te van los shootes online y jugar en equipo, lo disfrutarás mucho.
89	**» DURACIÓN** Sus 16 misiones, clases, mapas y desbloqueables dan mucho juego.
NOTA 87	Si ya te has cansado de la guerra, aquí tienes un divertido shooter orientado al juego en equipo y muy personalizable.

Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!

269 tiendas en toda **España**

PSP 3000



Promoción limitada a 1.000 unidades. Precio unitario de cada pack.

PlayStation 3



Promoción limitada a 1.000 unidades.

PlayStation Move



Juegos PS3



Promoción limitada a 2.000 unidades.

Superofertas **Super**ofertas **Super**ofertas



Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 15/06/11. Impuestos incluidos.

www.GAME.es

GAME
Tu especialista en videojuegos



Género: **SHOOTER BÉLICO**
Desarrollador: **CODEMASTERS**
Editor: **CODEMASTERS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **60,95 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: 1-4 · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS · Instalación: NO · Resolución: 720P

www.flashpointgame...



El realismo bélico caracteriza a este shooter en primera persona que nos pone al frente de un escuadrón de soldados norteamericanos que luchan en Tayikistán.

CUANDO LAS **NEURONAS** VALEN MÁS QUE LAS BALAS

Operation Flahspoint Red River

La mayoría de los shooters bélicos parecen una película donde un solo hombre acaba con un ejército. Si lo tuyo es el realismo militar, este es tu juego.

La guerra es tema recurrente desde el inicio de los videojuegos y PS3 puede presumir de contar en su catálogo con una enorme cantidad de shooters bélicos, aunque pocos afrontan la guerra desde una visión realista. Una de esas excepciones es *Operation Flashpoint Red River.*

El juego nos convierte en líderes de un escuadrón estadounidense que debe hacer frente a las tropas rebeldes de Tayikistán. Antes de cada misión escogemos el rol que queremos adoptar (fusilero, francotirador, granadero o experto en armas pesadas) para después adentrarnos en misiones en las que tenemos que superar todo tipo de objetivos: proteger a otros escuadrones de emboscadas, demoler estructuras, limpiar de enemigos una zona... Y todo ello con un enorme realismo que consigue que la sensación de peligro sea una constante a cada paso y que nos obliga a llevar a cabo una planificación meticulosa antes lanzarnos al ataque. Y es que una sola bala puede acabar con nosotros o con uno de nuestros hombres (si no los vendamos antes de que se desangren). Para poder desplegar la táctica que creamos más adecuada contamos con un menú de órdenes mejorado respecto a la anterior entrega que presenta muchas más opciones y es más intuitivo y sencillo de controlar. Las opciones son muy amplias (flanquear al enemigo, fuego de cobertura, asegurar un edificio...) y permiten afrontar las misiones adoptando diferentes estrategias, lo que redunda en

Aunque no se basa en un conflicto actual, la acción transcurre en un país real, Tayikistán y sus paisajes más representativos.

» SIENTE LA AUTÉNTICA **TENSIÓN** DEL CAMPO DE BATALLA



① **¡A SUS ÓRDENES!** Como líder del escuadrón nuestro cometido dar las órdenes precisas a nuestros hombres para evitar las bajas aliadas.



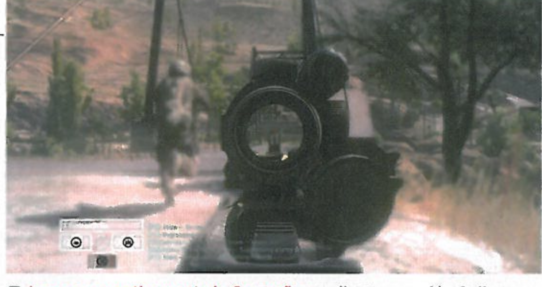
② **COMO EN LA GUERRA.** La ambientación está cuidada al máximo y abundan los momentos que parecen sacados de una película bélica.



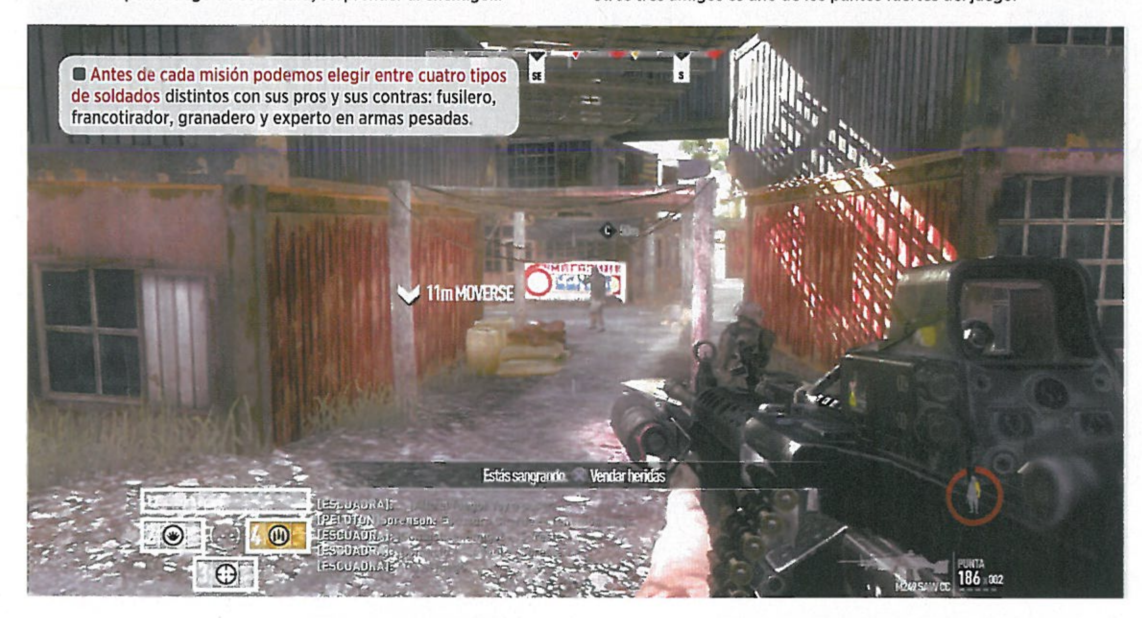
③ **PUNTERÍA.** Como en un conflicto auténtico, los combates cuerpo a cuerpo son escasos y los tiroteos se libran a media distancia.



■ Con el nuevo sistema de órdenes es mucho más fácil trazar tácticas de combate: pedir fuego de cobertura, sorprender al enemigo...



■ Jugar cooperativamente la Campaña, mediante conexión Online, con otros tres amigos es uno de los puntos fuertes del juego.



■ Antes de cada misión podemos elegir entre cuatro tipos de soldados distintos con sus pros y sus contras: fusilero, francotirador, granadero y experto en armas pesadas.





Los que busquen realismo en los shooter bélicos tienen aquí su mejor apuesta. Y con cooperativo.

un gran realismo bélico y una ambientación genuina que se ve además reforzada por el uso de decenas de armas reales, espectaculares sistemas de apoyo (helicópteros, bombardeos...) y todo tipo de parafernalia militar, como prismáticos infrarrojos con detección de movimiento. Pero sin duda, su mejor baza es la posibilidad de jugar la Campaña cooperando entre 4 jugadores vía Online: no tiene precio coordinarte con tus compañeros de equipo y eliminar al enemigo usando diferentes tácticas de combate.

Todas estar virtudes se ven eclipsadas por algunos elementos que lastran la jugabilidad: el ritmo de juego es demasiado lento, contamos con una libertad de acción menor que en la anterior entrega (no podemos controlar vehículos ni movernos libremente) y los combates resultan poco emocionantes, en parte por un control no muy fino, en parte por unos enemigos repetitivos y con escasa inteligencia. Y el apartado técnico no logra elevar el tono. Los escenarios son amplios y variados, pero tienen demasiado popping y un acabado pobre. En resumen, un juego bélico muy realista y con una lograda ambientación, pero que se queda a medio camino por un desarrollo demasiado soso y diversos fallos técnicos. Eso sí, al menos es una alternativa a los shooters tradicionales y una propuesta interesante para todos los aficionados al tema militar. ○



■ El realismo también se aprecia en el comportamiento de las armas, que incluso pueden llegar a atascarse en el momento más inoportuno.



■ Con los puntos de experiencia obtenidos podemos conseguir nuevas armas o mejorar las habilidades de nuestros soldados.

» LO QUE IMPORTA ES LA ESTRATEGIA

Los ataques directos suelen acabar con nuestros soldados heridos y la estrategia en equipo es vital para salir indemnes.



AVANZAR Y CUBRIRSE. Nuestros soldados nos dan fuego de cobertura mientras eliminamos a las fuerzas hostiles.



¡SANITARIO! Si caemos heridos es preciso que un miembro del pelotón nos cure antes de que nos desangremos.



EQUIPADOS. Tenemos diversos útiles que nos permiten trazar mejor las tácticas: prismáticos digitales, minas, etc.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El realismo bélico y las posibilidades tácticas. La opción cooperativa para cuatro.

» LO PEOR
Le falta ritmo y un acabado gráfico más potente. Además, la IA es muy floja.

Te gustará + que... SOCOM CONFRONTATION — Te gustará − que... BATTLEFIELD BAD COMPANY 2



79 » GRÁFICOS Efectos interesantes... y popping y un acabado general algo pobre.

84 » SONIDO Las armas suenan correctamente y los efectos son buenos.

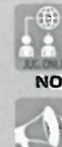
85 » DIVERSIÓN Jugando solo entretiene, pero en cooperativo gana mucho, mucho.

87 » DURACIÓN La Campaña es larga y rejugable gracias a la opción cooperativa.

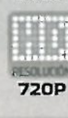
NOTA 84 Destila realismo y ofrece muchas opciones tácticas, pero con un ritmo de juego lento y fallos que lastran la jugabilidad.



Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **FEEL PLUS**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **19 DE MAYO**
Precio: **49,95 €**


JUGADORES **1**

JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**

INSTALACIÓN **NO**

RESOLUCIÓN **720P**

es.games.konami-europe.com



Ser el número 1 en el ránking de asesinos es la premisa de este descacharrante juego de acción compatible con Move.

CÓMO CONVERTIRSE EN EL ASESINO NÚMERO 1



① **LUCHA.** Tras deshacernos de todos sus secuaces, debemos vencer a 10 jefes finales para superarles en nuestra carrera hasta el Nº 1.


② **RECORRE SANTA DESTROY.** Del Motel al gimnasio, o a comprar ropa en la tienda o acudir al taller de katanas o a buscar trabajo...


③ **GANA PASTA.** Bien con trabajos honrados o bien en misiones de acción. La necesitas para pagar la cuota de entrada del siguiente combate.

ARTÍSTICOS SABLAZOS LÁSER Y SENSOR DE MOVIMIENTO

No More Heroes: Heroes'Paradise

Uno de los juegos más particulares, atrevidos y violentos de Wii se estrena en PS3 para convertir tu PlayStation Move en una afilada katana láser...

Hace 3 años, Goichi Suda (conocido como Suda 51) se sacó de la chistera *No More Heroes*, uno de los juegos que mejor implementaba el control con el sensor de movimientos de Wii. Ahora PS3 recibe la versión *Heroes'Paradise*, que además de una sustancial mejora gráfica y de poder jugarse también con Dual Shock, viene con extras con respecto al original y se amolda a las mil maravillas a las características de PS Move.

Travis Touchdown es un chico corriente... salvo porque su deseo es llegar a ser el número 1 en la clasificación de asesinos de Santa Destroy. Esta ciudad ficticia nos recordará a la Liberty City de los *GTA* por la libertad que tendremos para recorrerla, aunque es mucho más pequeña y vacía y sólo contamos con la moto de Travis para movernos por ella. Eso sí, podemos ir de compras, al gimnasio, al taller para comprar o mejorar katanas, descansar en nuestro Motel (donde coleccionamos máscaras, vemos la tele, guardamos partida...), alquilar películas para aprender nuevos movimientos... O, lo más importante, pasarnos por la oficina de empleo, o hacer alguno de los 22 encargos de K- Entertainment, submisiones violentas que nos hacen ganar mucha pasta. Y es que el dinero es vital . Para convertirnos en el asesino número 1 debemos derrotar, katana láser en mano, a los asesinos que tenemos por delante en el ránking y para acceder a ellos tendremos que pagar una cuota. El dinero lo conseguiremos de forma honrada en alguno de los 14 trabajos (cortar el césped, recoger cocos...) que se reparten por la ciudad o realizando alguna de las 22 misiones "de soltar palos" de K-Entertainment. Eso sí, las misiones se basan en combatir y

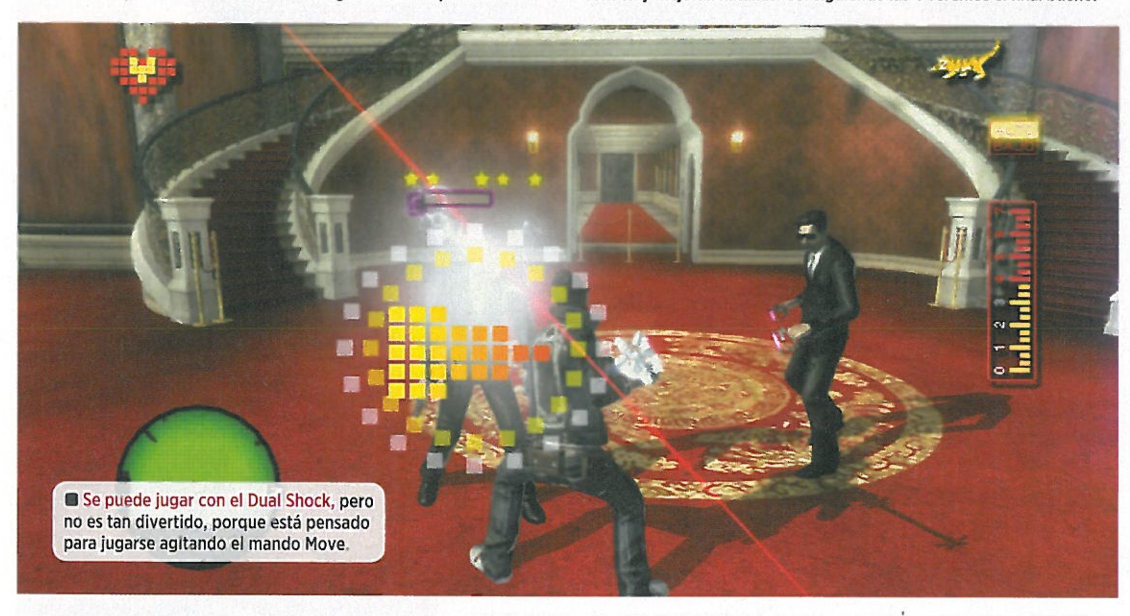

Travis quiere ser el asesino número 1 y para lograrlo tendrá que combatir sin descanso con su katana láser.



Gracias a la moto Schpeltiger podemos recorrer la ciudad más cómodamente, en las misiones sólo es obligatoria en un par de ellas.



En la ciudad hay un par de sitios interesantes, como la tienda donde se venden y mejoran katanas. Consiguiendo las 4 veremos el final bueno.



Se puede jugar con el Dual Shock, pero no es tan divertido, porque está pensado para jugarse agitando el mando Move.



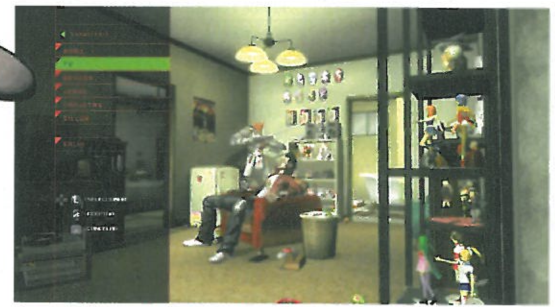


Un juego diferente y con personalidad propia, aunque técnicamente no está a la altura de su original diseño.

combatir y Travis tiene el catálogo de golpes, llaves, sablazos y técnicas un poco limitado por estar pensado para jugarse con sensor de movimiento.

En cuestiones gráficas, tampoco es todo perfecto. En los combates nos veremos las caras con un buen puñado de enemigos clónicos, apreciaremos texturas muy pobres y padeceremos ralentizaciones y popping... Eso sí, su aspecto visual no deja indiferente. Una estética muy agresiva en cell shading adornada con litros y litros de hemoglobina que dibujan un diseño muy original y atractivo, pese a todos sus defectos. Además, ofrece algunas mejoras respecto al juego de Wii, como un modo de combates con los Jefes, 3 tipos de "Dark Side" (movimientos especiales) o poder enfrentarnos a 5 jefazos de *No More Heroes 2* (Wii).

No More Heroes tiene un desarrollo violento, con personalidad propia, lleno de humor y de detalles irreverentes, que consigue crear una obra genuina en la que, parodiando sagas como Star Wars y con constantes guiños al cine de acción más grotesco, ha sabido dotar a sus peleas de personalidad propia. Un juego diferente de un creador igual de peculiar, aunque estamos deseando que Suda 51 haga algo concebido de primeras para la máquina de Sony, porque pese a sus extras, su loco desarrollo y estética única, queda lejos del nivel de lo que es capaz PS3... ○



En nuestro apartamento podemos cambiarnos de ropa, leer los mensajes, ver pelis del videoclub para aprender nuevas técnicas...



Incluye extras que no estaban en la versión de Wii, como enfrentarnos en sueños con otros 5 jefes, o un modo de combate.

» UN JUEGO CON PERSONALIDAD

Suda 51 (*Killer 7*) es un diseñador con venazos artísticos que dota a sus obras un estilo muy personal e irreverente.



DISEÑO. El aspecto visual elegido resulta magnífico y destaca por su agresiva estética de dibujos animados.



VIOLENCIA. Mucha salsa de tomate y escenas subidas de tono hacen del título un juego exclusivo para usuarios adultos.



HUMOR. El juego parodia con mucho acierto las obras violentas y está cargado de humor negro. Se salva en el váter...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Su diseño artístico, lo genuino que es y el humor negro que desprende.

» LO PEOR

El acabado gráfico y las limitaciones que impone el control por movimientos.

Te gustará + que... PS MOVE HEROES



Te gustará − que... THE FIST OF NORTH STAR



70	**» GRÁFICOS** El diseño artístico es espectacular, pero es pobre técnicamente.
75	**» SONIDO** Buenas melodías, pero pocas y se repiten. Voces, pero en inglés.
80	**» DIVERSIÓN** Original, desenfadado y bien adaptado a PS Move.
86	**» DURACIÓN** Unas 12 horas para la historia, pero tiene 2 finales y extras.
NOTA 80	Juego de autor. Técnicamente justito, pero irreverente, original, divertido y perfecto para Move, aunque poco profundo.

Género: **HABILIDAD**

Desarrollador: **HOTHEAD GAMES**

Editor: **IGNITION**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **12,95 €**

JUGADORES	JUG. ONLINE
1	NO
TEXTOS	**VOCES**
CASTELLANO	--
INSTALACIÓN	**RESOLUCIÓN**
457MB	720P

http://es.playstation.com

Dirige a los Swarmites evitando explosiones, pinchos y otros peligros para que reúnan energía, consigan el mayor combo posible y lleguen al final del nivel.

Los puntos de reaparición nos permiten regenerar a los Swarmites perdidos. Procura no perderlos todos...



Podemos conseguir medallas al morir ciertas veces de una forma. También hay ránking mundial por nivel.

CINCUENTA CRIATURAS EN UNA MISIÓN "SUICIDA"

SWARM

Son azules y pequeños, pero no son pitufos. Son seres dispuestos a morir para reunir la energía que necesitan...

Como en los *Lemmings*, el objetivo de *Swarm* es muy sencillo: debes reunir energía para mantener la planta madre de la que crecen los Swarmites (estas criaturas azules de abajo) y alcanzar la salida de los 10 niveles del juego con al menos un Swarmite vivo. Empezamos cada nivel con 50, pero pronto empezarán a caer como moscas al pasar por zonas de pinchos, pozos de fuego, saltos comprometidos, zonas con gas venenoso.... Por suerte, hay puntos en los niveles en los que nuestros Swarmites caídos reaparecen, por lo que no tendremos que preocuparnos en exceso por ellos, al menos al principio...

Controlamos directamente a los 50 Swarmites como un "todo". Podemos hacer que se reúnan, se expandan e incluso levanten un "castellet" para alcanzar energía elevada o uno de los 5 objetos ocultos de cada nivel. Incluso pueden embestir y coger explosivos para destruir objetos y obstáculos. Pero donde tendremos que poner nuestro mayor empeño es en conseguir una puntuación alta. ¿Cómo? Pues consiguiendo combos de puntuación, reuniendo energía de unos orbes especiales y procurando evitar que nos quedemos sin ningún Swarmite. Sólo así alcanzaremos la puntuación mínima exigida para pasar a la siguiente fase, en un desarrollo que nos invitará a rejugar cada nivel hasta que le pillemos el punto y superemos las zonas que más se nos atraganten. Es un título que pica y convence con una mecánica sencilla, pero muy divertida.

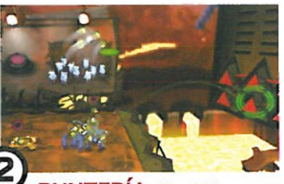


Los Swarmites están dispuestos a morir de todo tipo de formas para reunir energía para su "madre".

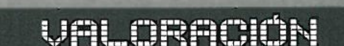
» ASÍ SE TRABAJA EN "GRUPO"

Nosotros controlamos a los 50 Swarmites como un único "ser". Con L2 y R2 los reunimos o los dispersamos, e incluso los levantamos en castillos para coger objetos o sortear grandes abismos y otros peligros.

1 **A FORMAR.** Para avanzar por los niveles podemos agrupar a los Swarmites, dispersarlos, apilarlos, cargar contra objetos...



2 **PUNTERÍA.** También pueden cargar con bombas, que arrojarán al punto indicado para despejar el camino.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es sencillo, se le coge el "tranquillo" muy rápido, es adictivo y sabe divertir.

» LO PEOR
Gráficamente es flojete. Repetir los niveles puede llegar a cansar. No es muy largo.

76	**» GRÁFICOS** No son nada del otro jueves y además la cámara está muy lejos...
81	**» SONIDO** No hay voces, los efectos son buenos y las melodías normalitas.
88	**» DIVERSIÓN** Te picarás tratando superar las zonas más complejas.
89	**» DURACIÓN** Para 6-10 horas, según lo torpe que seas. Hay ítems ocultos.
NOTA 84	Un juego de habilidad con toques plataformeros que es capaz de suponer un divertido reto pese a su sencillez.

■ PS3 ■ +12 AÑOS ■ CONDUCCIÓN/ACCIÓN ■ THQ ■ YA DISP. ■ 7,99€
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUGADORES ■ 720P ■ WWW.REDFACTION.COM

Red Faction Battlegrounds



■ En *RFB* manejamos los vehículos con los 2 sticks: uno para movernos y otro para disparar.

Coge la cámara aérea de clásicos como *SuperSprint*, añade el combate con vehículos de *Twisted Metal*, ambiéntalo en *Red Faction* y el resultado es *Battlegrounds*. En él tendrás que superar todo tipo de pruebas, desde carreras con puntos de control a eventos de destrucción (tanto de objetos como de vehículos rivales) o superar oleadas de enemigos... Para ello contarás varios vehículos del universo *Red Faction*, como "andadores" y jeeps. Además, ofrece multijugador en la misma consola y por Internet, subimos de nivel a medida que superamos pruebas... ○









» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
80	81	82	86

NOTA 82 — Un buen arcade de conducción y disparo, con multijugador, aunque la lejana cámara le resta algo de espectacularidad.

■ PS3 ■ +12 AÑOS ■ ACCIÓN ■ SQUARE ENIX ■ YA DISP. ■ 12,99€
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUGADORES ■ 720P ■ DLGAMES.SQUARE-ENIX.COM/MOONDIVER

Moon Diver



■ Recorrer los 12 niveles con 3 amigos, ya sea online o en la misma PS3, es uno de los puntos fuertes del juego.

La jugabilidad más clásica llega de la mano de *Moon Diver*, puesta al día del estilo de juego de *Strider* (plataformas y acción con scroll lateral en el que podíamos desplazarnos por techos, había multitud de enemigos finales...). Pero en *Moon Diver* podemos jugar con 3 amigos en la misma consola u online y desarrollar a nuestro personaje con distintas habilidades y hechizos. Eso sí, llegar hasta la última fase (12 en total), es una tarea de titanes, ya que la dificultad es muy elevada, sobre todo jugando solo. Así que si no tienes paciencia, ni lo intentes... porque te desquiciará. ○



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
80	81	80	85

NOTA 81 — Un juego "old school" total: acción y plataformas 2D al estilo *Strider* pero con multijugador y toques de rol. Es muy difícil.

■ PS3 ■ +12 AÑOS ■ ACCIÓN ■ KONAMI ■ YA DISP. ■ 12,99€
■ CASTELLANO ■ 1-2 JUGADORES ■ 720P ■ WWW.KONAMI.COM/GAMES/HARDCORPS

Hard Corps Uprising

A finales de los 80, Konami lanzó *Contra*, un genial "run & gun" (juegos en los que avanzas lateralmente disparando a todo lo que se mueve). *Hard Corps* es su heredero espiritual, pero con estética "anime". Su desarrollo es como el de cualquier *Contra*: hay enemigos finales, power ups... Podemos jugar en cooperativo online y offline a 2 modos: Arcade (vidas y "continues" limitados) y Rising (vamos subiendo de nivel al repetir los niveles). Ideal para los seguidores del clásico, para el resto puede ser difícil. ○



■ Gracias a los power ups podemos disponer de todo tipo de armas, como lanzamisiles, disparo triple...



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
81	80	80	84

NOTA 83 — Otro juego clásico que se pone al día con un look distinto, modos online y otras variantes de juego. Gustará a los fans...

Y ADEMÁS...

■ PS3 ■ +3 AÑOS ■ ACCIÓN ■ ATARI ■ YA DISPONIBLE ■ 7,99 €
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUG. ■ WWW.ATARI.COM/GBSANCTUMOFSLIME/

» Ghostbusters: Sanctum of Slime

Combate contra las hordas de fantasmas desde una perspectiva aérea, pistola de protones en mano (y diversos modos de disparo), ya sea solo o con 3 amigos más, en 12 niveles que no son capaces de ocultar un juego mejorable en la parcela técnica... ○

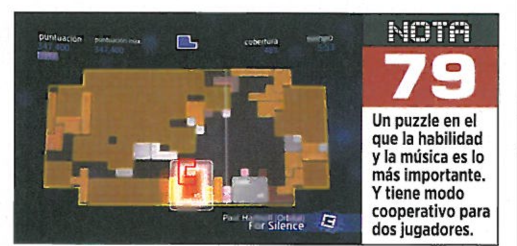


NOTA 69 — Los fans de Los Cazafantasmas podrán perdonar su mediocre acabado técnico. El resto, mejor abstenerse...

■ PS3 ■ +1-2 AÑOS ■ PUZZLE ■ ZOË MODE ■ YA DISPONIBLE
■ 8,99 € ■ CASTELLANO ■ 1-2 JUG. ■ WWW.CHIMEGAME.COM

» Chime Super Deluxe

Coloca sobre una rejilla piezas de distintas formas de modo que formen rectángulos. Cada rectángulo activará sonidos y frases cantadas, de modo que "crearás" música (de autores conocidos), mientras disfrutas de un gran puzzle. Y con cooperativo. ○



NOTA 79 — Un puzzle en el que la habilidad y la música es lo más importante. Y tiene modo cooperativo para dos jugadores.

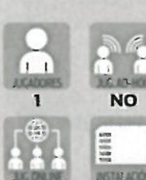
■ PS3 ■ +3 AÑOS ■ ROL/ESTRATEGIA ■ UBISOFT ■ YA DISPONIBLE
■ 14,99 € ■ CASTELLANO ■ 1-4 JUG. ■ HTTP://MIGHTANDMAGIC.ES.UBI.COM

» Might & Magic: Clash of Heroes

Adaptación HD de un juego de DS (con novedades como un modo para 4 jugadores) que ofrece un curioso sistema de combate, en el que debemos agrupar diferentes tipos de unidades para crear barreras, ataques especiales... Es bastante largo. ○



NOTA 80 — Un puzzle escondido tras un juego de rol. Es sencillo de jugar, aunque tiene opciones interesantes...


Género: **RPG**

Desarrollador: **ATLUS**

Editor: **GHOSTLIGHT**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **39,95 €**

JUGADORES: 1 | JUG. AD-HOC: NO | JUG. ONLINE: NO | INSTALACIÓN: NO DISPONIBLE | TEXTOS: INGLÉS | VOCES: INGLÉS

www.atlus.com/p3p/



■ *Persona 3* es un RPG con combates por turnos y ambientación escolar que tras triunfar en PS2 llega a PSP con algunas novedades.







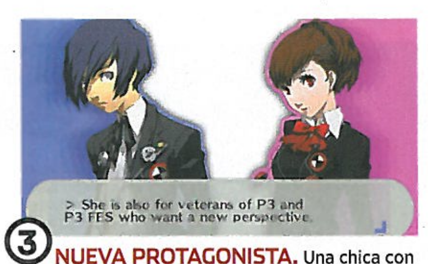
» UN AUTÉNTICO HÉROE NO TIENE DESCANSO...



① **VIDA DE ESTUDIANTE.** De día acudimos a clase, nos examinamos, ayudamos a amigos...



② **COMBATES CLÁSICOS.** Por la noche nos enfrentamos a criaturas en combates por turnos.



③ **NUEVA PROTAGONISTA.** Una chica con la que veremos la historia desde otra perspectiva.

ENTRE **SIMULADOR SOCIAL** Y JUEGO DE ROL AL USO

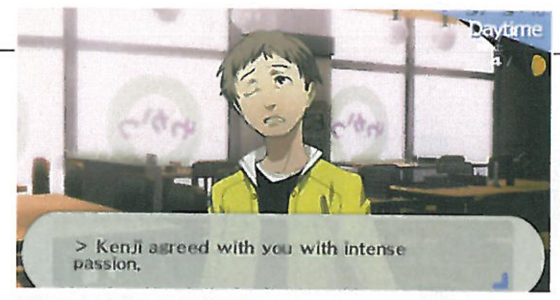
Persona 3 Portable

La vida del estudiante no es nada sencilla, pero si encima al llegar la noche nos toca salvar el mundo la cosa se complica bastante...

Tres años después de su lanzamiento en PS2, Atlus nos trae *Persona 3 Portable*, un RPG perteneciente a la serie *Shin Megami Tensei*, en cuyas tramas intervienen al mismo tiempo demonios y ambientaciones más atípicas en un RPG, como escuelas. Pese a ser la tercera entrega, *Persona 3* fue el primero de la saga en llegar a Europa, tras convertirse en un título de culto en el país nipón. Y ahora ha llegado el momento de poder disfrutarlo en la portátil de Sony.

Asumiremos el papel de un estudiante que tras quedar huérfano regresa a su ciudad de origen. Como novedad respecto al original, en esta versión para PSP podremos elegir un personaje femenino. Si optamos por el chico seguiremos la historia de forma idéntica al juego de PS2, pero si nos decidimos por la chica, podremos vivir la trama desde un nuevo punto de vista, algo que agradecerán los jugadores que en su día finalizaron *Persona 3*. En lo que a la jugabilidad se refiere, esta versión para PSP mantiene el esquema del original, diferenciando entre dos momentos: nuestra actividad diurna y la nocturna. Por el día podemos realizar diferentes acciones, como acudir a clase, ayudar a nuestros compañeros, ligar... Aquí el juego adopta la forma de una aventura gráfica y casi toda nuestra participación se limita a elegir la frase correcta en cada diálogo. Una especie de simulador social que tiene la gran pega de estar íntegramente en inglés, por lo que no dominen el idioma lo tendrán un po-

■ **Podemos elegir entre dos protas:** con el chico la trama será igual a la de PS2, con la chica la viviremos desde otro punto de vista.



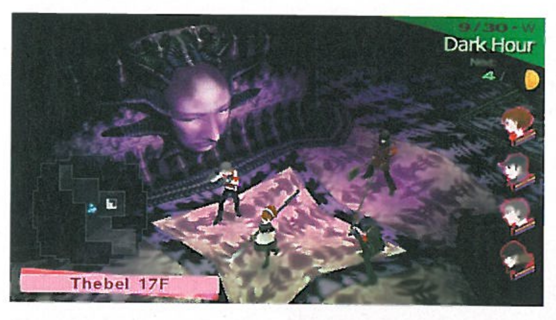
Durante el día vamos al instituto: si ayudamos a nuestros amigos obtendremos mejoras que nos servirán para los combates de la noche.



Durante los combates podremos invocar a Personas que nos ayudan atacando al rival, debilitando su defensa, proporcionándonos vida....



Los jefes finales suponen un gran reto. Fijar las tácticas adecuadas para que nuestros compañeros las ejecuten automáticamente es fundamental.





Con *Persona 3* llevaremos una "doble vida": seremos estudiantes de día y héroes por la noche...

co complicado... Eso sí, al llegar la noche la cosa cambia. Nos adentraremos en la "Dark Hour" donde deberemos explorar el Tartarus, una gigantesca y laberíntica torre compuesta por 252 pisos en la que residen los "shadows", nuestros enemigos. Éstos serán visibles en el mapa, de modo que podremos elegir entre combatirlos o tratar de esquivarlos. El sistema de combates es el clásico por turnos, donde nuestros compañeros realizarán automáticamente la acción más acorde en cada momento, pudiendo modificar la estrategia de modo manual. Incluso podremos activar un modo en el que todos los personajes ataquen de manera automática (incluido nuestro personaje) lo que hace que los combates sean más ágiles.

Durante la aventura estaremos acompañados por tres compañeros. Todos ellos tienen la peculiaridad de poder invocar unas criaturas llamadas "Personas".

Cada miembro contará con una Persona, salvo el protagonista, que podrá elegir entre todas las Personas que nos encontremos durante la aventura. Además, estos seres también pueden subir nivel y desbloquear nuevas habilidades con la experiencia adquirida. Si no conoces la saga, eres un amante de los RPG de corte clásico y el idioma no supone ningún hándicap, no dudes en darle una oportunidad, ya que se trata de una de las mejores y más originales experiencias del género.



Al recorrer los pasillos de la torre podremos elegir entre luchar contra las shadows o tratar de esquivarlas.



Si durante la batalla conseguimos aturdir al enemigo podremos ejecutar un ataque combinado con el resto de nuestros compañeros.

ALGO MÁS QUE PERSONAS

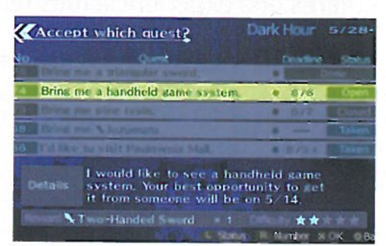
El nombre del juego viene de una criaturas llamas "Personas", a la que podemos invocar y que nos serán de gran ayuda.



PERSONAS. Cada miembro del equipo dispone de la ayuda de una Persona, pero el prota puede invocarlas a todas.



FUSIONES. Podremos realizar fusiones entre 2 o 3 Personas y obtendremos una Persona nueva con distintas habilidades.



MISIONES. Al avanzar en la aventura desbloqueamos nuevas misiones. Al completarlas recibiremos distintos premios.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Su sistema de combate y la variedad de "personas" por coleccionar.

» LO PEOR

Las conversaciones pueden llegar a cansar... y todavía más si no dominas el inglés.

Te gustará + que... DISGAEA 2: DARK HERO DAYS



Te gustará − que... FF VII CRISIS CORE



82	**» GRÁFICOS** Enemigo bien diseñados y variados. Flojo en los diálogos.
86	**» SONIDO** Música repetitiva, y nuevas melodías para el personaje femenino.
88	**» DIVERSIÓN** Los combates son muy adictivos. Más que la parte social.
93	**» DURACIÓN** Alcanzar la planta 252 del Tartarus no se logra en dos días...
NOTA 87	Un original RPG con toques de simulador social con la gran pega de estar en inglés. Si el idioma no es problema, a por él.

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS2, PS3 y PSP.

SHARP SHOOTER PARA PS MOVE

TIPO	**PISTOLA**
COMPATIBLE	**PS3**
COMPAÑÍA	**SONY**
PRECIO	**49,99 €**
WEB	**ES.PLAYSTATION.COM**

Un gran aliado en los shooters que usen Move

Si quieres una experiencia más realista en los shooters compatibles con Move, te presentamos a tu mejor compañero.

» ERGONOMÍA Y ACABADO. El Sharp Shooter es un periférico con forma de rifle de asalto para usar con Move. Podremos usarlo en todos los shooters compatibles con este control de movimiento (de momento, *Killzone 3* y *SOCOM 4*). Move se integra en la parte del cañón, mientras que tendremos que insertar el Navigator justo debajo, en parte de color blanco, para mover a nuestro personaje (obviamente apuntaremos con Move). El acabado es muy bueno (nada que ver con las pistolas "baratas" para Move) y ambos periféricos se acoplan perfectamente al rifle. La culata es ajustable (con 4 posiciones) para adaptarse a todos los gustos. Y ni que decir tiene que empuñando el Sharp Shooter la sensación de realismo sube muchos enteros, aunque pesa y eso lo acabamos notando tras varias horas de juego...

» STICK Y BOTONES. El stick es el del Navigator así que nada que objetar. En cuanto a los botones, tiene todos los de un Dual Shock 3 más un gatillo y algunos botones extra cuyas funciones varían en cada juego (velocidad de la mira, marcar la intensidad de la ráfaga...). Todos están colocados de forma lógica y cómoda. Y la parte blanca se desliza como si fuéramos a recargar una escopeta, un detalle muy acertado.

» EXTRAS. En España de momento sólo está disponible en color rojo. Incluye pegatinas de *Killzone 3* y *SOCOM 4* para "tunearlo" a nuestro gusto. Y se supone que el futuro podremos agregarle algún tipo de mirilla extra...

» VALORACIÓN: MUY BUENO
Aunque no es barato, si quieres aumentar las cotas de realismo en los shooters que usan Move, es una opción muy recomendable.



Tanto Move cono Navigator se acoplan perfectamente. El acabado es de calidad.

[Y ADEMÁS]



PS3 12,99 € KOCH MEDIA WWW.SUNFLEX-EUROPE.COM

» EA Sports Comfort Play Pack

Con licencia oficial de EA Sports se presenta este pack que, teóricamente, mejora la experiencia de juego con el Dual Shock 3. Incluye dos "fundas" para los asideros (duras por dentro y con tacto más blandito por fuera) que se acoplan bien al Dual Shock 3 y que supuestamente hacen que sea más cómodo. También trae dos fundas para los gatillos y otras dos que se colocan en los sticks y que mejoran su agarre. Nos parece una compra bastante prescindible...

» VALORACIÓN: BUENA



PS3 29,99 € KOCH MEDIA WWW.SUNFLEX-EUROPE.COM

» Snakebyte PS3 Charging Cradle

Si por la razón que sea no te resulta cómodo cargar tus mandos conectándolos a tu PS3 con el cable USB, aquí te presentamos una solución. Con un diseño bastante "futurista" (emite una luz azul estilo "Tron" cuando está en uso), esta base de recarga te permitirá recargarlos sin tener que usar la consola. Obviamente, tienes que enchufarlo a la red. Eso sí, no es un "cacharro" barato...

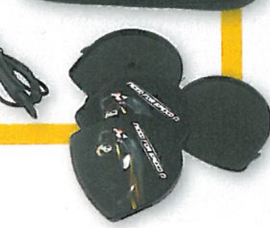
» VALORACIÓN: MUY BUENA

PSP 19,99 € KOCH MEDIA WWW.SUNFLEX-EUROPE.COM

» Need for Speed PSP Race Pack

Aprovechando la reciente salida de *Shift 2* y la bajada de precio de PSP 3000, Koch Media nos trae un pack para PSP con licencia de *NFS*. Consta de una robusta funda, cable USB de carga y datos, tres fundas para UMD y una gamuza de limpieza. Todo muy a juego y para fans de la velocidad.

» VALORACIÓN: BUENA



HEADSET **TRITTON AX 720**

TIPO	**HEADSET**
COMPATIBLE	**PS3/360/PC**
COMPAÑÍA	**MADCATZ**
PRECIO	**149,90 €**
WEB	**WWW.TRITTONUSA.COM**

Sonido envolvente en tus partidas Online

Si buscas un headset que además te ofrezca una gran calidad de sonido y buenas prestaciones, aquí lo tienes.

CONECTIVIDAD. Los auriculares Tritton AX 720 son ideales para disfrutar de pelis y juegos (sobre todo Online). Eso sí, la instalación es algo engorrosa ya que los cables no son demasiado largos y el controlador pesa lo suyo. Mejor si estamos cerca de la tele y con un enchufe a mano...

CALIDAD DE SONIDO. Es excelente, aunque no ofrece un 5.1 "real" como los Tritton AX Pro, sino que lo simula a través de dos canales de sonido envolvente. Aún así el efecto es convincente, ofreciendo unos contundentes bajos y unos agudos cristalinos. Y el control de volumen de voz y música es independiente, con lo que podremos subirlo o bajarlo cuando lo necesitemos

AMPLIFICADOR. El pequeño decodificador incluido en el "paquete" es compatible con Dolby Digital y también con la tecnología Dolby Headphone.

ACABADO. Los materiales empleados son de calidad y los cascos resultan cómodos pese a ser bastante aparatosos. Además, el micrófono es extraíble y podremos quitarlo si no estamos jugando Online y simplemente queremos usarlo como auriculares para nuestros juegos y pelis. En resumen, un headset de calidad, aunque por un poco más de dinero, son mejores los Tritton AX Pro...



El micrófono es extraíble y el control de volumen de voz y de música es independiente.

VALORACIÓN: MUY BUENO
Un headset con grandes prestaciones que simula bien el sonido envolvente. Eso sí, los hay mejores por un poco más de dinero.

SNAKEBYTE PS3 **WIRELESS CONTROLLER**

TIPO	**PAD**
COMPATIBLE	**PS3**
COMPAÑÍA	**KOCH MEDIA**
PRECIO	**29,99 €**
WEB	**WWW.SUNFLEX.COM**

Una alternativa más económica

No todo el mundo puede gastarse 60 eurazos en otro Dual Shock 3 "para las visitas". Pero hay opciones más económicas como ésta.

Este mando cuenta con otras dos versiones: una con cable y otra Bluetooth.

ERGONOMÍA Y ACABADO. Este mando se desmarca del clásico Dual Shock 3 ofreciendo unos "asideros" mucho más alargados. Un detalle que a simple vista echa para atrás pero que no resulta nada incómodo. El acabado está bastante bien teniendo en cuenta su precio.

STICKS Y CRUCETA. Los sticks son lo mejor de este mando, con un tamaño bastante similar al del Dual Shock 3. En cambio, la cruceta no nos convence tanto, ni por su diseño ni por su respuesta...

BOTONES. Los botones tampoco son para tirar cohetes. Los frontales son pasables, pero los gatillos tienen escaso recorrido y son bastante blandengues. Incluye botón Turbo.

AUTONOMÍA. Es inalámbrico (con un rango operativo de alcance de unos 10 metros) y la duración de su batería ronda las 30 horas. Incluye cable USB para su recarga.

EXTRAS. Incluye vibración (no demasiado contundente) y sensor de movimiento (aunque cada vez menos juegos lo utilizan). Dos características que no todos los mandos incluyen por este precio. Además del mencionado cable USB, trae dos piezas independientes que se pueden añadir en los botones R2 y L2 para convertirlos en "gatillos" algo más cómodos. En fin, que este mando es inferior al oficial de Sony. Pero es una opción interesante como mando "secundario" ya que incluye extras que otros pads de "gama media" no tienen.

VALORACIÓN: BUENO
Aunque su acabado es algo mejorable, teniendo en cuenta lo que vale es bastante completo en cuanto a prestaciones.



PADS



1 **DUAL SHOCK 3** — SONY — 59,95 €
Todas las virtudes del Sixaxis y con la vibración incluida. Eso sí, es caro.



2 **PRO ELITE WIRLESS CONTROLLER** — ARDISTEL — 49,95 €
Cómodo, completo, inalámbrico y con batería. Comparable al DS3.



3 **SUBSONIC NEO** — NOBILIS — 49,95 €
Un pad con muy buenas prestaciones y "mando a distancia" incorporado.

VOLANTES



1 **LOGITECH G27** — LOGITECH — 299,99 €
Un volante de lujo cuya única pega es que no tiene vibración.



2 **THRUSTMASTER T500 RS** — THRUSTMASTER — 499,90 €
Una pasada de volante. El mejor en casi todo, pero muy caro.



3 **ULTIMATE SPEEDRACER** — ARDISTEL — 59,95 €
Un sólido volante para PS3 con una soberbia relación calidad/precio.

ALTAVOCES



1 **LOGITECH 5.1 Z-5500** — LOGITECH — 349,95 €
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.



2 **GIGAWORKS G550W** — CREATIVE — 449 €
Aunque sea caro, es bastante potente y tiene los traseros inalámbricos.



3 **SURROUND SOUND SYSTEM** — SONY — 199 €
Una "columna" de altavoces ideal para mejorar tu sonido si no te cabe un 5.1.

HEADSETS



1 **MOBILE PRO HEADSET** — LOGITECH — 69,95 €
Por calidad y prestaciones es de lo mejor que hemos probado. Aunque no es barato.



2 **HEADSET BLUETOOTH** — SONY — 39,95 €
El headset oficial de Sony para PS3 es un buen headset, aunque no el mejor.



3 **EX-02 NEXT GEN HEADSET** — GIOTECK — 34,95 €
Bien diseñado y con una batería más que aceptable, es una gran opción.

LO MEJOR DE PSP



1 **MEMORY STICK 8GB** — SANDISK — 29,95 €
La Memory Stick de 8 gb. ofrece una gran relación capacidad/precio.



2 **PLAYGEAR POCKET** — LOGITECH — 19,95 €
Es la funda de PSP que más nos ha gustado, por diseño y prestaciones.

3 **GO! EXPLORE** — SONY — 69,95 €
Un "gadget" que convierte tu PSP en un GPS. No funciona con PSP Go.

LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA SE ENFRENTAN CARA A CARA

LOS NUEVOS REYES DE LA LUCHA

El género de la lucha está viviendo otra edad dorada. Prácticamente todas las grandes series de antaño vuelven a golpear con fuerza en PS3. Ante tanta calidad, hemos organizado nuestro propio "torneo" para determinar cuál es el mejor. ¿Quién ganará este combate?

- BlazBlue: Continuum Shift
- Dragon Ball Raging Blast 2
- Marvel vs. Capcom 3
- Mortal Kombat
- Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2
- Soul Calibur IV
- Super Street Fighter IV
- Tekken 6



JUGABILIDAD **MODERNA** CON ESENCIA DE CLÁSICO

BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT

Arc System Works, los creadores de la serie *Guilty Gear*, han volcado toda su experiencia en esta nueva franquicia que triunfa entre sus seguidores.



Desarrollador: **ARC SYSTEM WORKS**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **50,95 €**



JUGADORES 1-2 | JUG. ONLINE 2 | TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS/ JAPONÉS

» SISTEMA DE JUEGO. Los creadores de *Guilty Gear* lograron mejorar sustancialmente lo visto en *BlazBlue: Calamity Trigger* en esta secuela. Se trata de un juego de lucha 2D a la antigua usanza que plantea unos combates rápidos y repletos de posibilidades (incluyendo una barra de Ira que nos permite lanzar ataques especiales). Muchos golpes por luchador respaldados por un control sensacional avalan un juego de lucha que enamorará a los más "hardcore".



Los combates son en 2D y son vibrantes y están repletos de posibilidades.



Ofrece 14 luchadores "de serie". Son pocos, pero al menos son muy diferentes entre sí.

» MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. *BlazBlue: Continuum Shift* ofrece un profundo modo Historia y unos combates Online que funcionan de maravilla. Y como novedad con respecto a *Calamity Trigger* incluye además un completo tutorial (básico para aprender los entresijos del juego) y dos nuevos modos de juego (Legión y Desafíos) que le aportan más duración. Pero su talón de Aquiles sigue siendo la escasez de luchadores. Sólo incluye 14 (aunque son muy diferentes entre sí), además de otros 3 vía DLC.

» APARTADO TÉCNICO. Aunque despida cierto "tufillo retro", lo cierto es que *Continuum Shift* sorprende técnicamente. Los luchadores lucen un diseño muy especial, los escenarios en 3D están llenos de detalle y la banda sonora es una auténtica gozada. Sólo los pesados tiempos de carga enturbian un apartado técnico más que notable.

» VALORACIÓN: MUY BUENO
Lucha 2D con un sistema de juego profundo y una estética atractiva. Pero tiene pocos luchadores...



UN **SUPERGUERRERO** EN CONTINUA EVOLUCIÓN

DRAGON BALL RAGING BLAST 2

Goku y compañía vuelven a PS3 en un título que corrige en buena medida todas las carencias de los otros juegos de *Dragon Ball* para esta consola.



Desarrollador: **SPIKE**
Compañía: **NAMCO BANDAI**
Precio: **29,95 €**

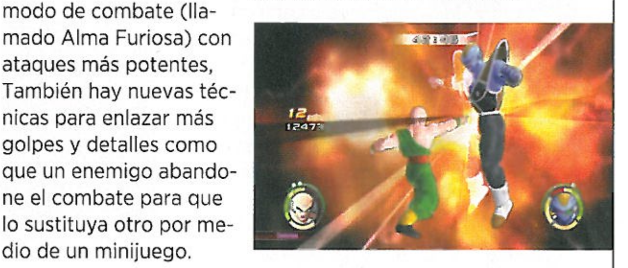


JUGADORES 1-2 | JUG. ONLINE 2 | TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS/ JAPONÉS

» SISTEMA DE JUEGO. *Raging Blast 2* ofrece un estilo de juego similar al primero, algo más rápido (menos a la hora de volar), pero potenciado con nuevas posibilidades. Por ejemplo, al cargar nuestro Ki podremos activar un nuevo modo de combate (llamado Alma Furiosa) con ataques más potentes, También hay nuevas técnicas para enlazar más golpes y detalles como que un enemigo abandone el combate para que lo sustituya otro por medio de un minijuego.



Los combates son vertiginosos y la gestión de la cámara ha mejorado bastante.

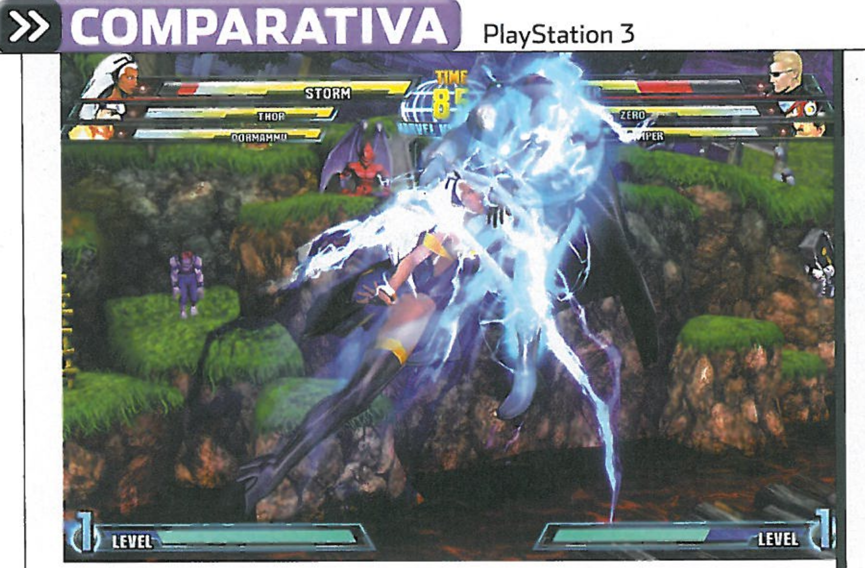


Ofrece 65 luchadores. Si contamos las fusiones la cifra se acerca al centenar. No está mal, ¿verdad?

» MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Se centra en la serie Z del manga (desde la saga de los Saiyans hasta la de Bu) incluyendo algunos OVAs. Esto nos deja un total de 65 luchadores para manejar (si sumamos transformaciones y fusiones se acercan al centenar). En cuanto a modos de juego, ofrece un modo Galaxia (el que cuenta la trama), Online Entrenamiento, Zona de Batalla (combates en los que nos dan medallas si cumplimos ciertos requisitos) Enciclopedia... Va bien servido.

» APARTADO TÉCNICO. Ofrece un nuevo estilo gráfico, algo más sombrío y un poco más alejado del "look" del anime (algo que no gustará a todos). Eso sí, la gestión de la cámara es mucho mejor que la del primer *Raging Blast*, aunque siga presentando algunos problemas puntuales. Y la opción de elegir las voces en japonés le otorga una mayor autenticidad a las peleas.

» VALORACIÓN: MUY BUENO
Es el mejor juego de Dragon Ball de PS3, aunque va necesitando nuevas ideas para no cansar a los fans...



UN IMPACTANTE **CHOQUE** ENTRE DOS MUNDOS

MARVEL VS. CAPCOM 3



12

Desarrollador: **CAPCOM**

Editor: **CAPCOM**

Precio: **61,90 €**

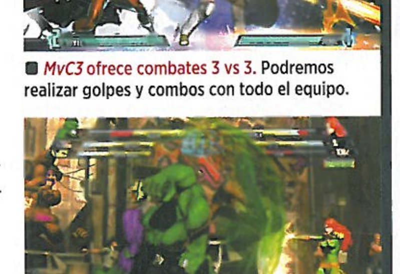
JUGADORES 1-2 | JUG. ONLINE 2

TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS/JAPONÉS

Superhéroes y villanos de los cómics de Marvel se enfrentan contra carismáticos personajes de Capcom en un sensacional "crossover" de lucha.

SISTEMA DE JUEGO. *MvC3* es un juego de lucha 2D en el que se enfrentan 2 equipos de 3 luchadores de forma alternativa. En cualquier momento podemos alternar el control de nuestros tres personajes y realizar ataques asistidos y combos en los que todos pueden participar. Se usan 4 botones (ataque débil, medio, fuerte y especial). Y luego están los especiales, que se realizan llenando la barra correspondiente (hasta 5 niveles). Los combates son rápidos y pueden ser muy accesibles, gracias a una opción llamada "Simple" que simplifica muchísimo el control.

■ *MvC3* ofrece combates 3 vs 3. Podremos realizar golpes y combos con todo el equipo.



■ Incluye 36 luchadores (18 por cada "bando"). Puedes ampliar el elenco con DLC de pago.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Ofrece 36 luchadores (18 por cada "bando"). No está mal, aunque esperábamos que hubiera más. Y en cuando a los modos de juego, la cosa no mejora. Incluye el típico modo Arcade, Entrenamiento, la Galería y un modo de "misiones" que básicamente consiste en realizar combos específicos. Pocas opciones para jugar en solitario que en cierta medida se compensan con un buen Online.

APARTADO TÉCNICO. Los combates de *MvC3* son puro espectáculo Para ello, utiliza el motor gráfico MT Framework (el mismo que dio vida a juegazos como *Resident Evil 5*) y el resultado son peleas fluidas, rápidas y tremendamente impactantes. Además, exhiben un "look" cercano a los cómics que le sienta de lujo. Junto a *SSFIV*, tiene los mejores gráficos de la comparativa.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

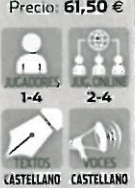
Espectacular, vibrante y muy jugable y accesible. Sería el mejor si no fuera por su escasez de modos de juego.



LA LUCHA MÁS **SANGRIENTA** Y "KOMPLETA"

MORTAL KOMBAT





18

Desarrollador: **NETHERREALM STUDIOS**

Editor: **WARNER**

Precio: **61,50 €**

JUGADORES 1-4 | JUG. ONLINE 2-4

TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO

***Mortal Kombat* resucita a lo grande con un soberbio juego de lucha que es capaz de adaptar la esencia de la saga a los tiempos modernos.**

SISTEMA DE JUEGO. *MK* ofrece combates 2D que usan 4 botones (2 para puños y 2 para patadas) además de otros dos adicionales para agarrar y cubrirnos. Conserva todos los golpes clásicos, tanto los comunes (barrido, uppercut, "fatalities"...) como los característicos de cada personaje. Pero además incorpora novedades, como los combates Tag por parejas o los "X-Ray Attacks", brutales golpes vistos en rayos X. Los combates profundos, muy técnicos y requieren memorizar muchas combinaciones de botones.



■ Los tradicionales combates 2D de la saga, arropados por muchísimos de modos de juego.



■ Sub-Zero y casi todos los luchadores de los *Mortal Kombat* clásicos están en éste.

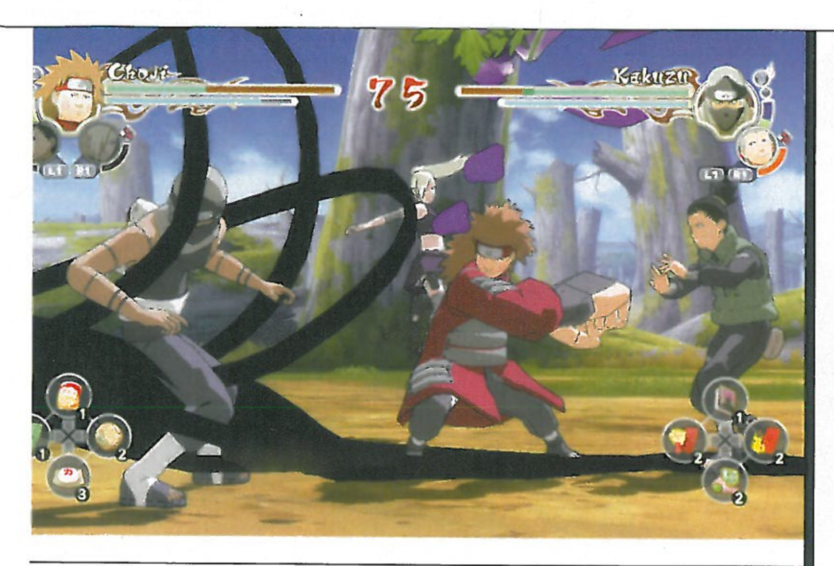


MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Para disfrutar de los 28 luchadores hay una gran oferta en modos de juego, sobre todo para jugar en solitario. Las estrellas son el modo Historia (cuenta la historia del torneo en 16 capítulos donde manejaremos a todos los luchadores y con secuencias de vídeo en castellano) y la Torre de los Retos (con unos 300 originales desafíos). Y no faltan los típicos Arcade, Entrenamiento, Online... Y con muchos extras ocultos para desbloquear. Duración garantizada.

APARTADO TÉCNICO. Oscuro y sombrío, el apartado gráfico cumple con creces. Los 29 escenarios están bien trabajados y el modelado de los personajes está muy bien, pero no impresiona como un *SSFIV* o un *MvC3*. El apartado sonoro funciona de perlas excepto el doblaje al castellano, que está lejos de ser bueno...

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Es uno de los mejores juegos de lucha de PS3, por su carisma, sus profundos combates y sus modalidades de juego.



TODAVÍA MÁS **ESPECTACULAR** QUE LA SERIE DE TV

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2

Desarrollador: **CIBERCONNECT2**
Editor: **NAMCO BANDAI**
Precio: **60,95 €**
Jugadores: 1-2 | Jug. online: 2
Textos: CASTELLANO | Voces: INGLÉS/JAPONÉS

■ Naruto ha protagonizado unos 40 juegos en múltiples plataformas. Pero éste es el mejor de todos.

El último juego de Naruto en PS3 deja el listón alto para posteriores entregas. ¡Es la mejor recreación de un anime que hemos visto en esta consola!

SISTEMA DE JUEGO. El sistema de combate de *Naturo Shippuden Ultimate Ninja 2* es similar al de otros juegos del joven ninja, pero con diversos añadidos. Son combates 1 vs. 1 pero además de ejecutar combos y activar el chakra, podemos usar armas arrojadizas (como shurikens) y otros ítems, llamar a compañeros, hacer "quicktime events"... Incluso ofrece transformaciones y un modo llamado "Despertar" que nos confiere letales ataques.



■ Los combates son el 3D con una increíble fidelidad al manga en estética y diseño.



MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Se centra en la etapa Shippuden (con Naruto más mayor) y abarca desde su regreso a la aldea oculta de la Hoja hasta que se convierte en Hokage (máximo ninja de su villa). El modo Historia nos permite controlar a muchos personajes (hay un total de 40), mostrándonos diferentes perspectivas de la trama. Además de los principales combates de la serie, podremos recorrer la Villa de la Hoja y otro lugares cumpliendo misiones opcionales y obteniendo ítems y otros extras. Es el modo con más "chicha", aunque no faltan los Combates "sueltos" y un buen Online.

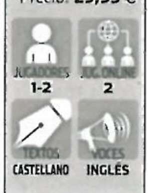
APARTADO TÉCNICO. La puesta en escena de *Naturo Shippuden Ultimate Ninja 2* es sencillamente brillante. El estudio Pierrot (los que hacen el anime) han trabajado con CiberConnect2 para hacerlo lo más fiel posible al anime y el resultado es impecable. Y el apartado sonoro no se queda atrás, con la música de la serie y la opción de oírlo en japonés.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
El más completo y espectacular juego de Naruto y, a la postre, el mejor juego basado en un anime de PS3.



LOS **SEÑORES DEL ACERO** MIDEN SUS ARMAS

SOUL CALIBUR IV



Desarrollador: **PROJECT SOUL**
Editor: **NAMCO/ UBISOFT**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: 1-2 | Jug. online: 2
Textos: CASTELLANO | Voces: INGLÉS

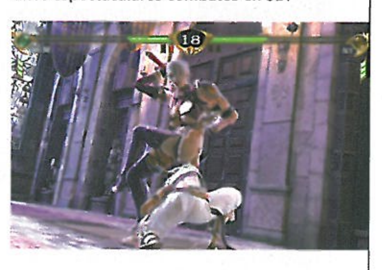
■ La letal y exuberante Ivy es uno de los más de 30 luchadores que se dan cita en *Soul Calibur IV*.

Es el juego más antiguo de toda la comparativa, pero mantiene intactas sus virtudes: accesible, divertido y con bastantes modos de juego.

SISTEMA DE JUEGO. *SCIV* ofrece peleas 3D en las que las armas tienen un papel protagonista. El sistema de combate se basa en combinaciones de 4 botones (tres de ataque y el bloqueo). Un control sencillo a la par que efectivo. Pero esta entrega incluye novedades como poder destrozar la guardia del rival por tres sitios distintos o el llamado "indicador de alma" que una vez relleno nos permite ejecutar acciones especiales (como recuperar vida o ser invisible). De este modo, los combates ganan en profundidad con respecto a otros *SC*.



■ Las armas blancas son las protagonistas de unos espectaculares combates en 3D.

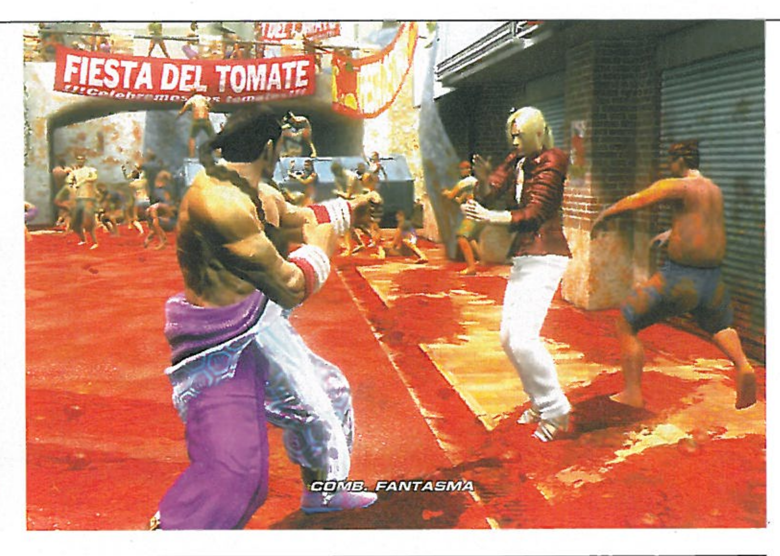


MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Tenemos el modo Historia (con sorpresas como pelear contra varios oponentes o alternar el control de dos luchadores), la Torre de las Almas Perdidas (la evolución del modo Supervivencia), Arcade, Entrenamiento, Museo (para desbloquear y ver el abundante material extra) y un Editor que nos permite crear a nuestros propios luchadores. Como veis la duración está garantizada. Y en esta cuarta entrega tuvimos dos invitados "galácticos": Darth Vader y El Aprendiz. Hay más de 30 luchadores.

APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. A pesar de ser el juego más antiguo de la comparativa con diferencia, mantiene el tipo en lo que a gráficos se refiere. Reputados "mangakas" diseñaron los nuevos luchadores, y tanto sus animaciones como los coloridos escenarios siguen siendo más que notables hoy en día.

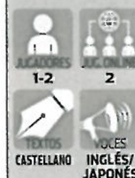
» VALORACIÓN: MUY BUENO
Un juego de lucha completo, divertido y espectacular. Sigue siendo una gran elección incluso hoy en día.





LA **MEJOR EDICIÓN** DEL MEJOR JUEGO DE LUCHA

SUPER STREET FIGHTER IV



12

Desarrollador: **CAPCOM**

Editor: **CAPCOM**

Precio: **39,95 €**

Jugadores: 1-2 | Jug. online: 2 | Textos: Castellano | Voces: Inglés/Japonés

Las pocas pegas que le pudimos poner al gran *Street Fighter IV* quedaron subsanadas con esta "super edición" mucho más completa.

» SISTEMA DE JUEGO. *Super Street Fighter IV* ofrece la misma base jugable de *SFIV*: combates 2D con el clásico sistema de 6 botones (puño débil, medio y fuerte y lo mismo para las patadas), Focus Attacks... Eso sí, la jugabilidad ha sido revisada en esta edición para nivelar más a los luchadores y que los combates resulten más equilibrados. Y *SSFIV* ofrece dos Ultracombos por personaje. El resultado son combates vibrantes, muy técnicos y repletos de posibilidades. En nuestra opinión, los mejores que hay en PS3.



Combates 2D que mantienen el clásico sistema de 6 botones, los Focus Attacks...



El luchador turco Hakan es uno de los 10 personajes nuevos que se suman a los 25 del *SFIV* original.

» MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Los modos estrella vuelven a ser el Arcade y el Online, en el que hay nuevas opciones como Team Battle (batallas por equipos para 8 jugadores), Replay (graba, sube y descarga los mejores combates) o Endless Battle (gana el último jugador que queda en pie). Aparte, incluye nuevos Desafíos como los míticos niveles de bonus. Y trae 10 luchadores nuevos que se suman a los 25 del *SFIV* original. Lucha para rato.

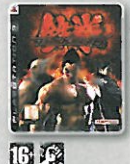
» APARTADO TÉCNICO. Gráficamente, *Super Street Fighter IV* es un juego de estética rompedora. Los modelos de los luchadores, sus animaciones, la fluidez de los combates, los zooms y giros de cámara en momentos puntuales... TODO es brillante y entra por los ojos desde el primer combate. Y los nuevos escenarios de esta edición (como el de Metro City, la ciudad que alberga *Final Fight*), nos parecen todo un acierto.

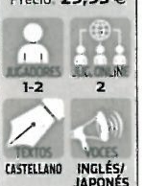


» VALORACIÓN: EXCELENTE
La mejor edición del mejor juego de lucha... hasta que salga *Super Street Fighter IV Arcade Edition*, claro.

UN **CLÁSICO** DE LA LUCHA EN PLAYSTATION

TEKKEN 6





16

Desarrollador: **NAMCO**

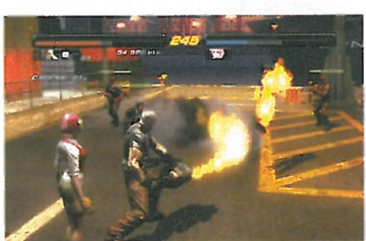
Editor: **NAMCO BANDAI**

Precio: **29,95 €**

Jugadores: 1-2 | Jug. online: 2 | Textos: Castellano | Voces: Inglés/Japonés

Tekken 6 es un juego de lucha fiel a sus orígenes pero con argumentos suficientes para engancharnos durante una buena temporada.

» SISTEMA DE JUEGO. Fiel a sus orígenes, *Tekken 6* presenta combates 3D 1 vs 1 en los que cada botón se corresponde con una extremidad del luchador. Ofrecen una experiencia cercana a los *Tekken* de PS2, aunque no faltan novedades como el modo Furia (golpes más dañinos cuando te queda poca vida). Hay más de 100 golpes por luchador. Más que suficiente para los fans, aunque dejan una cierta sensación de "esto ya lo he visto antes".



El modo Campaña de *Tekken 6* es un beat' em up largo y profundo. Ofrece muchos extras.



Lin Xiaoyu es una de los 40 luchadores de *Tekken 6*, la cifra más alta en la historia de la serie.

» MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Podemos disfrutar del Arcade original, modos de juego secundarios (Combate por Equipos, Supervivencia, Contrarreloj...) y la Campaña, un beat'em up parecido al que han presentado otras entregas de la saga pero mucho más completo, abierto y duradero. En él podremos además, conseguir accesorios para "tunear" los luchadores. Y en Online cuenta con muchas opciones, como chat de voz o desbloquear recompensas para Home.

» APARTADO TÉCNICO. Los combates son muy fluidos (60fps constantes), aunque los tiempos de carga son bastante pesados (el juego se puede instalar). Los escenarios están realmente trabajados y los modelos de los luchadores convencen, aunque esperábamos más.

» VALORACIÓN: MUY BUENO
Completo, duradero y vistoso, tiene armas de sobra para convencer, aunque deja una sensación de "déjà vu".



CONCLUSIONES

El torneo de lucha más reñido de PS3 ha terminado. Mucha calidad en todos los contendientes pero sólo podía ganar uno y hemos elegido al más equilibrado. Pero la verdad es que todos tienen "algo" capaz de seducir a los fans de la lucha.

1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

8 

En este torneo de lucha se impone *Super Street Fighter IV*. Es el juego más equilibrado en todos los aspectos: espectacularidad, modos de juego, sistema de combate... En segundo lugar "kolokamos" al nuevo *Mortal Kombat*, menos rompedor gráficamente que *SSFIV* pero con gran cantidad de modos de juego y secretos que le otorgan una gran duración. Por el tercer puesto se pelean *Marvel vs Capcom 3* (con su impresionante puesta en escena, su gran sistema de control y... su escasez de modos de juego) con Naruto (el juego que mejor recrea un anime, pero claro, te tiene que gustar ese anime, si no...). La quinta plaza es para *Tekken 6*, un soberbio juego de lucha repleto de opciones, pero muy parecido a las entregas de PS2 a la hora de jugar. Le pisa los talones *Soul Calibur IV*. El juego más antiguo de la comparativa todavía tiene armas suficientes para seducir a los fans de la lucha, con un apartado gráfico que no se ha quedado desfasado e interesantes opciones como un Editor de luchadores. Después iría *Raging Blast 2*, el mejor juego de Goku en PS3, pero falto de ideas rompedoras. Y en último lugar queda *BlazBlue Continuum Shift*, otro gran juego de lucha 2D pero con menos carisma y menos vistoso que el resto.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

	Nº de luchadores	Personalización de personajes	Editor de luchadores	Nº de escenarios	Modos de juego	Nº de jugadores	Opciones online	Contenido descargable	Extras	Duración	VALORACIÓN
BlazBlue: Continuum Shift	14	No	No	28	6	1-2	B	Sí	B	MB	MB
Dragon Ball Raging Blast 2	65	Sí	No	11	4	1-2	MB	Sí	MB	MB	MB
Marvel vs. Capcom 3	36	No	No	8	4	1-2	MB	Sí	MB	B	MB
Mortal Kombat	28	No	No	29	6	1-4	E	Sí	E	E	E
Naruto SUNS 2	40	No	No	22	3	1-2	MB	Sí	MB	E	MB
Soul Calibur IV	30	Sí	Sí	18	5	1-2	MB	No	E	E	E
Super Street Fighter IV	35	No	No	20	6	1-2	E	Sí	MB	E	E
Tekken 6	40	Sí	No	16	6	1-2	E	Sí	E	E	E

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

	Diseño de personajes	Animaciones	Escenarios	Efectos gráficos	Opción de verlo en 3-D	Banda Sonora	Efectos sonoros	VALORACIÓN
BlazBlue: Continuum Shift	MB	B	B	B	No	MB	B	B
Dragon Ball Raging Blast 2	MB	MB	B	B	No	MB	MB	MB
Marvel vs. Capcom 3	E	E	MB	E	No	MB	E	E
Mortal Kombat	MB	MB	MB	E	Sí	E	MB	MB
Naruto SUNS 2	E	E	E	MB	No	E	MB	E
Soul Calibur IV	MB	MB	MB	MB	No	E	MB	MB
Super Street Fighter IV	E	E	E	E	No	MB	E	E
Tekken 6	MB	E	MB	MB	No	MB	MB	MB

SISTEMA DE JUEGO

	Desarrollo	Nº de botones ataque	Bloqueo básico	Magias	Barra de especiales	Movimiento final	Combate con armas	Combates por equipos	Golpes asistidos	VALORACIÓN	TOTAL
BlazBlue: Continuum Shift	2D	4	Dirección	Sí	Sí	No	No	No	No	MB	MB
Dragon Ball Raging Blast 2	3D	3	Botón	Sí	Sí	No	No	Sí	No	MB	MB
Marvel vs. Capcom 3	2D	4	Dirección	Sí	Sí	No	No	Sí	Sí	E	E
Mortal Kombat	2D	5	Botón	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	E	E
Naruto SUNS 2	3D	3	Botón	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	E	E
Soul Calibur IV	3D	3	Botón	No	No	Sí	Sí	Sí	No	MB	MB
Super Street Fighter IV	2D	6	Dirección	Sí	Sí	No	No	Sí	No	E	E
Tekken 6	3D	4	Dirección	No	No	No	Sí	Sí	No	MB	MB

» CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Indica el ganador en la relación calidad/precio, vamos que es de lo mejorcito y barato.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos que miden objetivamente las posibilidades del juego y su duración.
Número luchadores: la cantidad total de luchadores controlables "de serie".
Personalización de luchadores: si se pueden modificar a nuestro antojo (no cuentan los trajes alternativos),
Número de jugadores: jugadores que pueden participar en la misma pelea.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Evaluamos la calidad técnica del juego.
Diseño de personajes: valoramos tanto el diseño de los personajes como la calidad de los modelados.
Opción de verlo en 3-D: si el juego tiene la opción de verlo en 3-D estereoscópico (necesitas una tele compatible para verlo, claro).

SISTEMA DE JUEGO

Nos fijamos en cómo se lucha: control, las posibilidades de los combates...
Desarrollo: si los combates tienen un desarrollo en 2D o en 3D (podemos desplazarnos también hacia el fondo).
Número de botones de ataque: el número básico de botones que se usan para atacar, sin contar combinaciones.
Magias: si permite lanzar ataques como rayos, bolas de fuego, invisibilidad...
Barra de especiales: si se incluye algún tipo de barra que, una vez llena, nos permita lanzar ataques especiales.
Movimiento final: si ofrece la opción de rematar a los rivales con un movimiento definitivo.
Combate con armas: si en algún momento se pueden usar armas, independientemente de las magias.
Combate por equipos: si ofrece algún modo de juego en el que podamos contar con otro luchador (dos o más) o alternar el control entre ambos.
Golpes asistidos: si podemos "llamar" a un luchador de apoyo para que nos ayude lanzando un golpe puntual.



RESPONDEMOS A LAS PRINCIPALES **PREGUNTAS** SOBRE EL ATAQUE A PSN

¿Qué ha pasado con PSN?

Desde mediados de abril PSN se estaba comportando de una manera un poco rara y a finales de mes el servicio se interrumpió. En el momento de escribir estas líneas seguimos sin Store, juego online, videoclub... Pero ¿qué ha pasado realmente y cómo nos afecta?

CRONOLOGÍA DE UNA CRISIS

- **17 DE ABRIL:** se detectan indicios de actividad no autorizada en PSN.
- **19 DE ABRIL:** se confirma una violación de seguridad.
- **20 DE ABRIL:** se interrumpe el servicio para evitar daños mayores, investigar el ataque y confirmar la gravedad del acceso ilegal.
- **27 DE ABRIL:** Sony difunde un comunicado donde reconoce el ataque a PSN y avisa a los usuarios de que sus datos personales y de sus tarjetas han podido verse comprometidos.
- **28 DE ABRIL:** Sony manda un correo electrónico a todos los usuarios de PSN, con el comunicado hecho público el 27.
- **1 DE MAYO:** en una rueda de prensa en Japón se anuncia que pronto empezará a restablecerse el sistema. Irá por territorios y se darán de alta los servicios poco a poco.
- **6 DE MAYO:** sin más notificaciones de Sony, lo último que sabemos es que el servicio podría estar disponible en Europa el lunes 9 de mayo, con una sorpresa en forma de "paquete de bienvenida". Sin embargo, parece poco probable que el lunes esté en marcha... Para saber más: **www.hobbynews.es**

1 ¿POR QUÉ SE INTERRUMPIÓ EL SERVICIO PSN?

Sony cerró acceso a PSN tras recibir un ataque informático, en el que se burló la seguridad del sistema y se accedieron a los datos personales de los usuarios. Desde el 20 de abril está trabajando en investigar los hechos y rehacer los sistemas de seguridad para evitar nuevas intrusiones.

2 ¿POR QUÉ TARDÓ SONY TANTO EN AVISARNOS?

Cuando fueron conscientes de la intrusión, **no sabían hasta qué punto los piratas habían penetrado en la seguridad.** Sony optó por cerrar el servicio para evitar nuevas filtraciones y **confirmar la gravedad de la violación de seguridad antes de dar una alarma** que quizá no estuviese justificada. Cuando se confirmó que los hackers habían tenido acceso a información sensible Sony lo hizo público, informando a todos los usuarios de PSN de las posibles consecuencias del ataque y de qué medidas debían tomar para evitar el mal uso de sus datos personales.

3 ¿QUÉ DATOS SE PUDIERON ROBAR?

Desde datos personales (nombre, dirección, correo electrónico, fecha de nacimiento) **a datos de usuario** (ID y contraseñas), **datos bancarios y el historial de compras**. Se teme que se haya accedido al **número de tarjeta de crédito, aunque no al código de seguridad**.



4 ¿PUEDEN ACCEDER A MI CUENTA BANCARIA?

No. Aunque se haya accedido a los datos de la tarjeta de crédito, se sabe que los hackers **no han tenido acceso al número de seguridad** (el que está escrito en la parte posterior de la tarjeta, sin el cual es imposible hacer pagos online). Es decir, **es muy difícil que se pueda hacer uso fraudulento de tu tarjeta**. Eso sí, no todos los sitios web son rigurosos a la hora de realizar cobros online, así que **hay que tener algunas precauciones**.

5 ¿QUÉ DEBO HACER PARA EVITAR PROBLEMAS?

Poniéndonos en el peor de los casos, que alguien tenga todos los datos de tu tarjeta de crédito y tus datos personales, necesitaría muy poca información extra para poder usarlos. Es decir, **debes tener más cuidado que nunca con correos electrónicos o llamadas telefónicas en los que te soliciten cualquier tipo de información personal,** especialmente número de DNI, Seguridad Social... **Ni Sony, ni un banco ni un organismo oficial te solicitará nunca vía email o telefónicamente datos sensibles.** Y si usas el mismo nombre y contraseña que los usados para PSN para otros servicios (aunque sea Facebook), cámbialos. **Revisa los movimientos de tus tarjetas de crédito.**



6 ¿PUEDO PERDER MIS DATOS, HISTORIAL DE DESCARGA, TROFEOS...?

No. Según lo que ha dicho Sony hasta el momento, **nuestras cuentas están a salvo** y no perderemos ni el dinero del monedero, ni nuestros trofeos, ni nuestro nick, ni datos de descargas, listas de amigos...

7 ¿PUEDO RECLAMAR? ¿SE NOS VA A COMPENSAR DE ALGUNA MANERA?

A priori **no se puede reclamar en España por la violación de los datos personales porque los servidores están en América.** Sin embargo, Sony ha confirmado que **tiene intención de compensar a todos los usuarios de PSN,** mediante lo que han llamado "Welcome Back". Se nos regalará **un mes de suscripción gratuita a PlayStation +** y algún paquete de software. Fuentes de Sony hablan de **2 juegos para PS3, algún contenido de MUBI y el acceso a un programa de seguridad** para usuarios. Eso sí, los juegos y servicios compensatorios dependerán de cada territorio. Es decir, no sería lo mismo para Europa que para USA y están sin confirmar todavía.



Sony podría compensarnos con 2 juegos: se barajan varias opciones, como estos tres.

8 ¿Y EL TIEMPO QUE NO HE DISFRUTADO DE PLAYSTATION PLUS?

Dejando a un lado el perjucio moral, los únicos afectados económicamente son los usuarios de **PlayStation +** y *DC Universe Online* que pagan una cuota mensual. Sony ya ha anunciado que **tendrán un mes de servicio gratuito y que además el tiempo en el que sistema permanezca caído no contará para su suscripción.** Es decir, no perderéis ningún día pagado.

9 ¿CUÁNDO VOLVERÁ A ESTAR EN MARCHA PSN?

Se ha dicho que en la primera semana de mayo, pero en el momento de cerrar este número aún no estaba disponible. Es una cuestión de tiempo. **Los distintos servicios de PSN se irán poniendo en marcha paulatinamente y por territorios.** Probablemente sea en USA donde arranquen primero y **seguirán este orden: juegos, música y vídeo, gestión de cuentas, listas de amigos y chat.** Una vez esté en marcha, habrá una actualización de sistema para PS3 y tendremos que confirmar nuestros datos y cambiar las contraseñas.

10 ¿QUÉ POSIBILIDADES HAY DE QUE SE REPITA?

Los expertos en seguridad informática aseguran que no hay un sistema 100% seguro y que cualquier sistema puede caer siempre que se ponga el empeño suficiente (ya cayeron antes agencias como la CIA y NASA). Pero Sony está poniendo toda la carne en el asador. **Está trabajando con varias firmas externas de seguridad informática, ha implementado nuevas medidas de seguridad para detectar actividad no autorizada** y ofrecer mayor protección de información personal a los consumidores. Va a crear el puesto de Jefe de Seguridad de Información. Habrá monitorización automática de software y gestión de la configuración para prevenir y defenderse contra posibles ataques; aumento de los niveles de protección y encriptación; aumento de la capacidad de detección de intrusiones de software dentro de la red y patrones de actividad inusual e implementación de firewalls adicionales. **Sony está cambiando todo el sistema para añadir nuevos y más modernos sistemas de seguridad.**

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España w. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas o cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta - 28035 Madrid, y podrán utilizarse para enviarte información comercial de nuestros productos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Puntos fuertes en cada shooter

¿Cuál es el mejor, más largo y con mejores gráficos y online de entre los siguientes shooters: *Borderlands GOTY*, *Bioshock 2*, *Resistance 2* o *Battlefield: BC 2*?

@ Alexandre Amoedo

Cada uno tiene, bajo nuestro punto de vista, un punto fuerte: en *Borderlands* es la duración de su campaña y su cooperativo; *Bad Company 2* destaca por su modo online; *BioShock 2* tiene una trama digna de una aventura y *Resistance 2* unos enemigos que quitan el hipo. Si lo que te gusta es guerrear online te recomendamos *Battlefield: BC 2*, si quieres un juego larguísimo y que puede compartir, *Bordelands*... pero tú tienes la última palabra: busca el que realmente te haga más "tilín".



Battlefield Bad Company 2 tiene uno de los mejores modos online de PS3.

Camino sin retorno

Se puede instalar una actualización del software de PS3 anterior a la actual?

@ Jordi Rodríguez

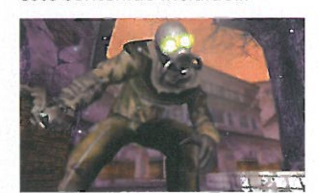
No es posible, una vez que se actualiza el software de sistema la consola no permitirá instalar una versión anterior a esa, ni siquiera aunque la bajemos de la web de Playstation en lugar de descargarla desde nuestra consola. Un motivo para esto puede ser evitar que se aprovechen fallos de versiones anteriores para piratear la consola, pero esto mismo podría ayudar a evitar algunas problemas causados por algunas actualizaciones "reguleras", con mandos y discos duros inutilizados.

Horizontes radiactivos

Hola playmaníacos, me gustaría haceros un par de preguntas. ¿Cuándo saldrán las expansiones de *Fallout New Vegas*? ¿Habrá una edición GOTY con todas reunidas?

@ Antonio Nieto

La primera expansión, *Dead Money*, está la venta en el Store desde Febrero. Está previsto que se lancen otras tres expansiones en los próximos meses. La primera "corazones honestos" (nos meterá en mitad de una guerra), que llegará a mediados de mayo; en junio llegará "blues del viejo mundo" (nos convertirá en ratas de un laboratorio) y en julio "carretera solitaria" (conoceremos al cartero que rehusó entregar el chip platino). Quien sabe si en el futuro veremos una edición G.O.T.Y. con todo este contenido incluido...



La primera expansión de *FNV* está ya en el Store y hay 3 más en camino.

Dragon Age II tiene un bug que impide que algunos jugadores consigan el trofeo "Épico". Importar una partida de *Origins* parece ser la solución.

Trofeo que no se desbloquea

Hola amigos. Me he pasado dos veces *Dragon Age II* y no se me ha desbloqueado el trofeo "Épico". He leído que puede de haber un bug, ¿sabéis algo o cómo solucionarlo?

@ Francisco Valladolid

Este problema está bastante extendido, y hasta que no salga un parche que lo solucione el único modo de obtener este trofeo de oro es completando el juego tras importar tu partida guardada de *Dragon Age: Origins*. El problema está en que ese archivo no podía copiarse, con lo que si has cambiado de PS3 o de disco duro desde que acabaste el primer juego (o si nunca lo jugaste) lo tienes un poco crudo.

Lucha clásica en 2D

Me gustaría saber si van a sacar *Street Fighter III 3rd Strike* para PS3.

@ Heriberto Santana

La tercera revisión de *Street Fighter III* apareció para PlayStation 2 en 2004, y hoy por hoy es bastante difícil y cara de conseguir. No se puede descartar que acabe apareciendo para PS3, pero no hay nada que lo indique.

[LA PREGUNTA DEL MILLÓN]

¿Por qué son tan caras algunas descargas?

No entiendo muy bien por qué hay DLC mucho más caros que otros o por qué nunca sale un pack de mapas de *Call of Duty*, por ejemplo, gratis.

@ Pedro Cardador

Cada compañía fija el precio que le parece oportuno por sus DLC y del mismo modo, cada compañía decide qué contenido da gratis y por cuál cobra. En el caso de *COD* es obvio: muchos jugadores están dispuestos a pagar por ellos sin pestañear. La verdad es que resulta fácil de entender, *Black Ops* tiene hoy por hoy el multijugador más popular de PS3 y hay jugadores que se pasan meses y meses sin cambiar el disco de su PS3. Haciendo cuentas, el precio del pack de mapas (14.99€) no parece disparatado. Está claro que ser el número uno tiene sus ventajas: un juego recién llegado a PS3 puede necesitar regalar mapas como estímulo para que le demos una oportunidad, pero los *Call of Duty* no lo necesitan.



Cada compañía fija el precio de sus DLC. Cuando hay garantía de buenas ventas, como con los mapas de *COD*, no se regala nada.



Los juegos cooperativos en la misma consola parecen estar viviendo una segunda juventud últimamente.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Sabéis si habrá un *LEGO Harry Potter: Años 5-7*?

@ Jesús Alberto Martínez

Contamos con ello. El juego aportó variedad a la franquicia LEGO y causó muy buena impresión. Además, no van a dejar la historia a medias.

¿Puedo descargar expansiones desde un ordenador y pasarlas a mi PS3?

@ Pedro Cardador

No se puede, el único modo de descargar contenido para PS3 es desde la propia consola, con la excepción de las actualizaciones de sistema.

¿Se puede cambiar la edad de una cuenta de PSN?

@ Sergi

Ese dato se determina al crearse la cuenta, y no puede cambiarse, ya que opciones como el control parental lo usan.

¿Cuándo saldrá *Dead Island*?

@ Sergi

Se espera para este año, pero no hay fecha oficial.

¿Multijugador offline?

¿Por qué hay tan poquito juegos multijugador offline, salvo los de fútbol o coches?

@ Moisés Santos

Aunque nos gustaría que fueran más, lo cierto es que últimamente sí han salido bastantes juegos que admiten más de un jugador por consola, sea cooperando o en modo competitivo, por ejemplo *LittleBigPlanet 2, Dynasty Warriors 7* o *Killzone 3* y, por supuesto, todos los juegos de lucha, los deportivos y los de la serie LEGO. Además, ahora salen *Hunted, Portal 2*... A los que puedes sumar *Resident Evil 5, Army of Two, Lost Planet 2*... Y en PS Store tienes un montón, como el genial *Lara Croft y el Guardián de la Luz*.

Una de las razones por las que no salen más juegos a pantalla partida es técnica: la calidad gráfica empeora y muchos desarrolladores se resisten a aplicar este sistema. De todos modos, está claro que el juego online no ha acabado con el placer de jugar con alguien en el mismo sofá y en la misma tele. Y que dure.

Sueños en clave de RPG

Hola me gustaría saber si sacarán algún juego de la serie *.hack* para PS3 en España?

@ Héctor Gómez

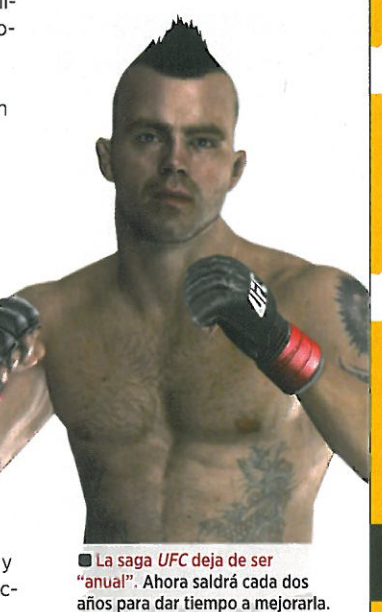
EL mundo *.hack* incluye novelas, manga, anime y hasta un juego de cartas coleccionable, además de varias incursiones en los videojuegos en PS2 y también PSP. Muchos de estos juegos sólo llegaron a Japón y EE.UU., y la serie nunca ha ido muy popular en Europa. No parece probable que vayamos a ver a ver ninguno de sus juegos por aquí.

Novedades en artes marciales

Hola playmaníacos. ¿Se sabe algo de una nueva edición de *UFC Undisputed*? El ultimo salió hace casi un año.

@ Saúl García

Después de que *UFC Undisputed 2010* no tuviera las ventas esperadas, THQ decidió abandonar el formato de un juego al año para la franquicia y espaciar más los lanzamientos para así tener tiempo de añadir novedades de auténtico peso. El "mandamás" de THQ, Brian Farrell, calculó entre 15 y 21 meses entre versiones, lo que parece razonable. Así que no lo esperes hasta 2012...



La saga *UFC* deja de ser "anual". Ahora saldrá cada dos años para dar tiempo a mejorarla.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Crees que deberían sacar más sagas de PS2 en HD? ¿Cuáles son tus preferidas?

Vale, a casi todos nos gustan las reediciones en HD... y casi todos optamos por las mismas sagas.

Deberían hacer más

Guillermo Rodríguez Benavides

"Se deberían remasterizar más videojuegos de PS2 a PS3, puede que no tengan los mismo gráficos, pero son muy entretenidos y con una historia larga. Creo que deberían remasterizar las sagas de *Ratchet & Clank, Jak* y *Los Sims*."

Una grandísima idea

Javier Fernández Santos

"Está claro que las sagas HD tienen éxito y si es por mí, que las sigan sacando siempre. De momento no tengo ninguna, pero he jugado con las de amigos, las he comparado con PS2 y me han dejado impresionado. Me encantaría que salieran *GTA, Kingdom Hearts* y sobre todo *Metal Gear*."

Ojo con los precios

Dani Borja

"Deberían sacar los juegos que más gustaron. Unas buenas opciones serían *Jak & Daxter , Ratchet & Clank , GTA San Andreas , Final Fantasy y Burnout*. Eso sí, el precio debería ser bastante más barato que un juego de PS3 normal."

Hay que revivir sagas míticas

Cristian Cruiser

"Yo creo que sí que habría que rescatar viejas sagas de PS2 en HD, porque son clásicos que a todos nos gustaría revivir. Me gustarían sagas como *Metal Gear Solid, Kingdom Hearts* y, por supuesto, *Final Fantasy*."

Una idea genial

Marco Insa

"Me parece genial que reediten juegos de PS2 en HD para PS3. Nos da la posibilidad de disfrutar de nuevo con juegos que nos hicieron pasar muy buenos ratos, o descubrir juegos que en su momento nos perdimos."

Pagar dos veces

Faus Villasanta

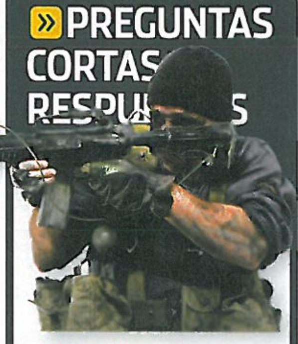
"No me parece bien que me vuelvan a cobrar por juegos que ya compré en su momento. Debería hacer que PS2 fuera retrocompatible y dejarse de estas revisiones que sólo valen para sacarnos los cuartos una vez más."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opináis de lo ocurrido con PSN? ¿Qué es lo que más os ha molestado?

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión"**. Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

» PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS



¿Saldrán más packs de mapas de *COD Black Ops*?

@ Alejandro Pérez

El siguiente pack está titulado "Escalation", e incluye 4 mapas multijugador competitivos y uno especial para el modo zombis.

¿Se pondrá a la venta *Handball Challenge* en PS3?

@ Alejandro Montero

No parece probable que este juego de balonmano salga del PC para saltar a las consolas, pero sus desarrolladores indican en su web que sí es su intención.

¿Qué son los chetos?

@ Marino

Es un término de jerga usado originalmente en inglés para referirse a un jugador tramposo, que también se ha generalizado en castellano.

¿Qué pasa con *The Getaway* para PS3?

@ Roberto Olea

El proyecto se canceló hace ya algunos años. Sólo vimos unas pocas pantallas que mostraban un Londres muy realista, pero no parece que llegara a avanzarse mucho en su desarrollo.

¿Saldrá un juego de *Los Simpson*?

@ Rubén Souto

Ya salió junto con la película en 2007 parece ser el último, de momento.

¿Se sabe algo de *F-1 2011*?

@ Rubén Ocaña

Pues se sabe que incluirá todas las novedades de esta temporada y que se espera para septiembre, pero no se ha visto nada.

Un RPG de película

¿Llegará a Europa el juego de rol para PS3 *Ni No Kuni*?

@ Willy

De momento sólo está confirmado para Japón, pero tiene posibilidades de llegar si tenemos en cuenta que está diseñado por el estudio de animación Ghibli ("La Princesa Mononoke", "El Castillo Ambulante"), cuyo trabajo es muy popular. Y detrás está la desarrolladora Level 5 (*Dark Chronicle, Dragon Quest VII, Rogue Galaxy*...), que tiene probada experiencia en juegos de rol. Cruzamos los dedos, porque tiene una pinta fantástica.



■ *Ni No Kuni* es un RPG diseñado por los creadores de la película "La Princesa Mononoke" y desarrollado por Level 5 (*Dragon Quest VIII*).

Grabando en Blu-ray

Quiero cambiar el disco duro de mi PS3. ¿Puedo hacer una copia de seguridad de mi disco duro viejo en un disco Blu-ray virgen?

@ Jesús Alberto

Si tienes pensado cambiar de disco duro, nuestro consejo es que conserves el antiguo sin tocarlo hasta asegurarte de que todo funciona bien con el nuevo. Recuerda que PS3 lleva un lector de Blu-ray, pero no es grabador, así que no puedes escribir en ningún disco con él (ni Blu-ray, ni DVD, ni CD), ni tu PS3 va a poder leer la copia que hicieras ni instalarla.

Asesinos ocultos en PSP

¿Habrá algún nuevo *Assassin's Creed* para PSP?

@ Rafa Deza

AC: Bloodlines fue el primer y único juego de la saga que ha salido para PSP, con unos gráficos notables para tratarse de la portátil aunque fue poco variado. Se acaba de anunciar *AC: Revelations*, pero para PS3. No descartamos otra entrega para PSP pero parece más probable que, si hay otro *AC* portátil, sea ya para NGP.



■ Es poco probable que *Assassin's Creed* vuelva a jugarse en PSP.

Los papás de *Call of Duty*

Hola playmaníacos. Me gustaría saber si hay noticias de Respawn Entertainment, dijeron que iban a sacar un trailer de su nuevo proyecto pero no ha salido nada. ¿Sabéis qué pueden estar desarrollando?

@ Eduardo Monroy

La compañía creada por los "exiliados" de Infinity Ward aún no ha soltado prenda sobre el que sería su primer juego. Parece probable que se trate de alguna franquicia nueva, y viniendo de las cabezas pensantes de *Call of Duty* suponemos que se tratará de algún shooter, pero toca esperar para salir de dudas.

Reediciones y remakes

¿Qué es exactamente *KH: Birth By Sleep Final Mix*?

@ Jorge López

Es una versión especial para Japón de *KH: Birth By Sleep*, que incluye voces en inglés con textos en japonés, además de extras como un episodio nuevo y un traje desbloqueable para Cloud Strife en *Dissidia 012*. Las posibilidades de que salga de Japón son nulas.



Error 80010017

Tengo 4 juegos en la consola y cuando voy a cargarlos me sale que se ha producido un error durante la operación de inicio (80010017). ¿Puedo hacer algo?

@ Jordi Rodríguez

Este error suele darse cuando los datos de las partidas guardadas están dañados. Prueba a borrar las partidas. Si no funciona, borra todos los datos de los juegos y vuelve a descargarlos de PS Store (no tendrás que volver a pagar). Si no quieres borrar las partidas, prueba a arrancar en Modo Seguro. La consola arrancará habilitando las funciones mínimas, lo que te permitirá acceder a "Restaurar sistema de archivos". La consola intentará reparar las zonas del disco duro donde se guarden archivos. Para más información, consulta en: es.playstation.com/support/

Entradas y salidas HDMI

Tengo un cable HDMI e intento conectar mi PS3 al portátil, pero no funciona. ¿Me podéis decir qué cosas me hacen falta?

@ Sócrates Flores

Los conectores HDMI de los portátiles son de salida (para ver su imagen en un monitor o TV), no de entrada. Aunque puedas enchufar físicamente un cable HDMI entre tu PS3 y el portátil, el ordenador y su tarjeta gráfica no están diseñados para mostrar imágenes externas. Puedes comprar una capturadora externa (50-100€) y conectarla por USB, pero la calidad de imagen se resentirá, ya que normalmente no soportan HDMI. Eso sí, podrás grabar vídeos...

■ Para conectar PS3 a un portátil puedes usar una capturadora de vídeo externa.

Migrando de PS3

Tengo una PS3 y probablemente me compre otra. ¿Qué tengo que hacer para mover mis datos guardados al disco duro de mi nueva consola?

@ Fadel Hayoun

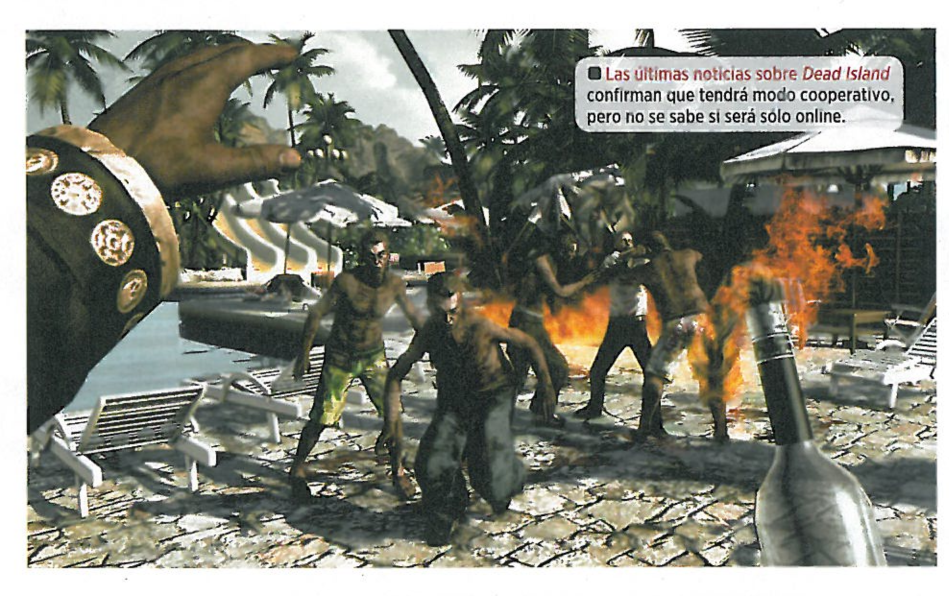
Lo primero es comprobar que las dos consolas tiene la última versión del software de sistema. Si no es así, actualízalas. Luego, debes conectar las dos consolas directamente con un cable LAN y ejecutar la "Herramienta de transferencia de datos" que hay en Ajustes / Ajustes del sistema. Todos tus datos se copiarán a la nueva PS3, salvo las partidas de algunos juegos y datos que no sea posible copiar, que se "moverán" al disco duro de tu nueva PS3, es decir, desaparecerán del viejo.

Cooperando contra zombis

¿Tendrá *Dead Island* modo cooperativo?

@ Campos

Se ha confirmado modo cooperativo para 4 jugadores, aunque sin detallar si serán online o en la misma PS3. Los detalles concretos sobre el juego son pocos, pero mezclar survival horror con elementos de RPG y cooperación no nos parece un mal cóctel.



Las últimas noticias sobre *Dead Island* confirman que tendrá modo cooperativo, pero no se sabe si será sólo online.

Almacenar online

Hola playmaníacos. Os escribo porque me gustaría saber cómo funciona eso de guardar las partidas online, si es obligatorio estar suscrito a PS+, si funciona aunque el juego no deje hacer copias de las partidas, cuántas partidas caben, qué pasa si no vuelves a suscribirte, cómo cargo las partidas en otra consola...

@ Alberto Ulloa

Pues sí que tienes dudas, sí. A ver, por partes. Es obligatorio estar suscrito y tendrás acceso a 150 MB de espacio y ahí te pueden "caber" como 1.000 partidas. El sistema es fácil. En "Herramienta de Datos Guardados", selecciona la partida que quieres subir, pulsa ▲ y seleccionar "Copiar" y luego "Almacenamiento online". Para acceder a las partidas desde la consola de un amigo, inicia sesión en PSN con tu cuenta y selecciona "Herramienta de datos guardados" para descargar las partidas. Si el juego tiene protección de copia de las partidas, también podrás usar esta función aunque deberás dejar 24 horas desde que copiaste la partida hasta que intentes bajarla. Y mucho ojo: si no renuevas la suscripción dejarás de tener acceso a las partidas, aunque tendrás 6 meses para renovar la suscripción y recuperarlas.



Para saber más del almacenamiento online entra en es.playstation.com

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Hay noticias sobre el multijugador de *X-Men Destiny*?

@ Pau Lerma

De momento, ninguna. Parece que el modo historia será el eje del juego y apenas conocemos detalles todavía. Esperamos saber más a medida que avance el año.

¿Saldrá algún *Dragon Quest* para PS3 o PSP?

@ Willy

La serie parece centrada en las consolas de Nintendo, no hay confirmación de que se esté trabajando en hacerla llegar a PS3, PSP (o NGP, ya que estamos).

¡¡Vive el deporte de riesgo con Chupa Chups!!

Aprende skate, snowboard o surf en compañía de 2 amigos.

Chupa Chups quiere premiar a sus consumidores más fieles con una divertida iniciativa que permitirá a más 50 valientes participar en campus de snowboard, skateboard y surf. Y por si fuera poco, cada ganador podrá invitar a dos amigos más a participar en el campus que prefiera, que además estarán dirigido por "riders" destacados en cada modalidad, que realizarán un "master-class" en cada campus.

¿Qué cómo podéis participar? Pues es fácil. Basta con que os registréis en la web de Chupa Chups (www.chupachups.es) e indiquéis el número de envoltorios del mítico caramelo que vais a enviar y a qué Campus os gustaría asistir. Cuantos más envoltorios enviéis, mejor, ya que cada envoltorio se convertirá en una posibilidad de conseguir el premio. Tras la inscripción deberéis enviar los envoltorios junto con el documento de envío que habrá generado la web de Chupa Chups y automáticamente el número de envoltorios subirá a la cuenta del concursante.

Además, sólo por participar podréis conseguir alucinantes regalos, ya que cada envoltorio se convertirán en puntos con los que podréis pujar en diferentes subastas en las que podréis conseguir bañadores, tablas de surf, patines de skate, trajes para hacer snow... ¡Todo lo necesario para vivir un verano extremo!

Por un verano menos serio.

Xtreme Campus by Chupa Chups

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

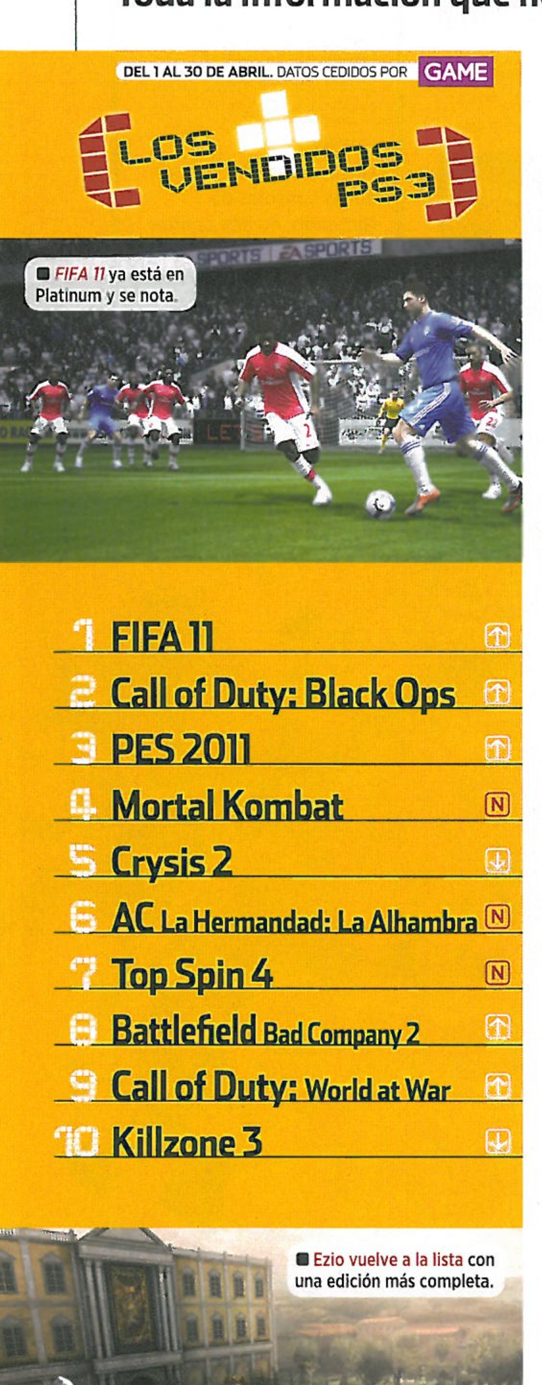
@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas o concursos serán incorporados a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta - 28035 Madrid, y podrán utilizarse para enviarte información comercial de nuestros productos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.



DEL 1 AL 30 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS3

■ *FIFA 11* ya está en Platinum y se nota.

1. FIFA 11 (sube)
2. Call of Duty: Black Ops (sube)
3. PES 2011 (sube)
4. Mortal Kombat (N)
5. Crysis 2 (baja)
6. AC La Hermandad: La Alhambra (N)
7. Top Spin 4 (N)
8. Battlefield Bad Company 2 (sube)
9. Call of Duty: World at War (sube)
10. Killzone 3 (baja)

■ Ezio vuelve a la lista con una edición más completa.

PS3

ACCIÓN





BAYONETTA ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Espectacular, divertido, vibrante, fresco... Bayonetta es la nueva reina de la acción. Lástima de tiempos de carga. **NOTA 91**

BIONIC COMMANDO ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un clásico puesto al día que engancha de lo lindo por su exigente contenido plataformero y su intensa acción. **NOTA 90**

DEAD RISING 2
» CAPCOM » 69,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción en el que abatimos legiones de zombis. Tiene estilo propio, humor y divierte solo o en compañía. **NOTA 90**

DYNASTY WARRIORS 7
» KOEI » 62,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Aunque presenta el desarrollo repetitivo típico del género, su espectacularidad y novedades no defraudarán a los fans. **NOTA 83**

H.A.W.X. 2 ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un arcade de aviones con tintes de simulador que mejora a la anterior entrega con más acción, variedad y posibilidades. **NOTA 86**

IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY ¡Precio especial!
» DIGITAL BROS » 29,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Batallas aéreas llenas de posibilidades que convencen tanto al fan de la simulación como al que busque algo más sencillo. **NOTA 87**

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
» EIDOS » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Acción sin descanso con una peculiar estética, adulta trama y originales modos multijugador. Y con cooperativo. **NOTA 84**

LEGO PIRATAS DEL CARIBE ¡Nuevo!
» DISNEY » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Las piezas y puzzles de LEGO se adaptan a las 4 pelis de "Piratas del Caribe" en un desarrollo divertido y accesible. **NOTA 83**

LOST PLANET 2
» CAPCOM » 69,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de acción de ambientación futurista con un gran cooperativo y un desarrollo emocionante. **NOTA 89**

NO MORE HEROES: HEROES PARADISE ¡Nuevo!
» KONAMI » 51,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Acción muy original que hace buen uso de Move y cargado de humor negro y referencias a la cultura "pop". **NOTA 80**

RATCHET & CLANK ATRAPADOS EN EL TIEMPO ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Acción y plataformas tan divertidas y variadas como siempre. Sabe enganchar a jugadores de todo tipo. **NOTA 90**



SENGOKU BASARA: SAMURAI HEROES
» CAPCOM » 50,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen juego de acción que gustará sobre todo a los fans de los "machacabotones". El resto se cansará enseguida... **NOTA 81**

SOCOM SPECIAL FORCES
» SONY » 69,90 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran y completo juego de acción, que "sacrifica" la parte táctica más pura para llegar a un público más amplio. **NOTA 91**

SPLATTERHOUSE
» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat'em up muy gore y bastante feote que disfrutarás si te gusta el género o los clásicos. Si no, hay opciones mejores. **NOTA 81**

THE FIST OF THE NORTH STAR
» TECMO KOEI » 61,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un entretenido juego de acción que capta la esencia del manga, aunque es repetitivo y gráficamente muy tosco. **NOTA 82**

VANQUISH
» SEGA » 39,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un futurista juego de acción intenso y espectacular que sabe enganchar. Pero es muy corto y no tiene multijugador. **NOTA 88**

WARRIORS LEGENDS OF TROY
» KOEI » 62,95 € » 1JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Acción a lo *Dynasty Warriors*, pero ambientada en la guerra de Troya. Es repetitivo y gráficamente no impresiona. **NOTA 78**

ROL

DC UNIVERSE ONLINE
» SONY » 59,95 € » 1-100 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer juego de rol masivo para PS3 ofrece el carisma de DC, la jugabilidad de un beat'em up y... cuotas mensuales. **NOTA 83**

DEMON'S SOULS
» NAMCO BANDAI » 54,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de rol de acción profundo, largo y difícil. Si buscas un desafío a la altura de tu espada, aquí lo tienes. **NOTA 91**

DRAGON AGE II
» EA GAMES » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de rol de acción emocionante, largo, divertido y repleto de posibilidades. Si te gusta el género, a por él. **NOTA 92**

FALLOUT NEW VEGAS
» BETHESDA » 40,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un grandioso juego de rol que, siguiendo la estela de *Fallout 3*, nos deja cerca de 100 horas de diversión y espectáculo. **NOTA 94**



FINAL FANTASY XIII ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un sobresaliente juego de rol, que apuesta por la fuerza de la historia y unos combates profundos y muy divertidos. **NOTA 94**

MASS EFFECT 2
» EA GAMES » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un futurista cóctel de rol y shooter que nos traslada a un universo "vivo" que cambia con nuestras decisiones. Alucinante. **NOTA 93**



3 razones para tener...

L.A. Noire

Play ¡EL JUEGO DEL MES!




1. UN DESARROLLO ÚNICO. *L.A. Noire* ofrece una experiencia de juego muy especial fusionando investigación y acción con gran libertad de movimientos, un poco al estilo *GTA*.

2. AMBIENTACIÓN DE LUJO. La recreación de Los Angeles en 1947 es brutal: escenarios, vestuario, coches, diálogos, banda sonora... Todo está cuidado hasta el más mínimo detalle.

3. TÉCNICAMENTE SUPERIOR. Y su apartado gráfico es sobresaliente. Destaca la animación facial de los personajes, que deja "en pañales" a todo lo visto hasta ahora en este sentido.

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD
» UBISOFT » 70,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una soberbia aventura de acción que, sin revolucionar la saga, eleva un poco más el listón y añade el modo Online. **NOTA 96**

BATMAN ARKHAM ASYLUM GOTY
» EIDOS » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura de Batman, ahora acompañada de todo el contenido descargable y modo 3D para cualquier TV. **NOTA 94**

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW
» KONAMI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura soberbia y variada que además de larga y rejugable resulta muy divertida. Muy cerca de *GoWIII*. **NOTA 94**

DEAD SPACE 2
» EA GAMES » 71,90 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un opresivo survival horror espacial, que sigue la estela del primero, mejorándolo en todo y añadiendo un modo Online. **NOTA 93**



GOD OF WAR III — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras de PS3, con una calidad técnica incuestionable y un arrollador desarrollo (muy gore). **NOTA 96**



GOD OF WAR COLLECTION
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los 2 primeros *GOW* de PS2. Dos aventura imprescindibles, que puestas al día y con este precio resultan irresistibles. **NOTA 93**



GTA IV COMPLETE EDITION — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. **NOTA 96**



HEAVY RAIN MOVE EDITION
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura adulta y de gran guión. Casi una peli interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move. **NOTA 90**



KNIGHTS CONTRACT
» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción cuyo factor distintivo es su mayor lastre: tener que proteger a la bruja acaba siendo tedioso. **NOTA 77**



L.A. NOIRE — ¡Nuevo!
» ROCKSTAR » 65,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ambientación magistral al servicio de una gran aventura en la que la investigación prima sobre la acción. Pruébala. **NOTA 95**



MAFIA II — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción con una cuidada ambientación y un enfoque más serio y lineal que otros "sandbox". **NOTA 91**




METAL GEAR SOLID 4 — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción y sigilo inolvidable. Un perfecto broche de oro para una saga mítica. Imprescindible. **NOTA 96**




RED DEAD REDEMPTION
» ROCKSTAR » 39,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica, al estilo *GTA IV*, pero ambientada en el Oeste. Técnicamente brillante y repleta de opciones. **NOTA 98**



RDR: UNDEAD NIGHTMARE — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El "western de zombis" *Undead Nightmare* y todo el Online del resto de los DLC de *RDR* en un solo disco. ¡Es brutal! **NOTA 93**



RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION
» CAPCOM » 40,90 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El juego completo, con todos los extras, y un gran aliciente pare rejugarlo como es usar el mando PlayStation Move. **NOTA 95**

UNCHARTED 2: EL REINO DE LOS LADRONES — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura total, que atrapa sin remedio de principio a fin. Y con multijugador. Es de los mejores juegos de PS3. **NOTA 96**

YAKUZA 4
» SEGA » 70,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Una aventura de acción larga, divertida y con una gran ambientación. Una pena que siga llegándonos en inglés... **NOTA 90**



LUCHA



DRAGON BALL RAGING BLAST 2 — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de lucha basado en "Dragon Ball", aunque ya va necesitando nuevas ideas que sorprendan a los fans... **NOTA 89**



MARVEL VS. CAPCOM 3
» CAPCOM » 61,9 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha divertido, espectacular y muy accesible y con personajes carismáticos. Es de lo mejor en su género. **NOTA 94**



NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2
» NAMCO BANDAI » 59,90 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el mejor, más espectacular y completo juego de Naruto en ninguna consola. A poco que te atraiga el ninja, píllalo. **NOTA 94**



SUPER STREET FIGHTER IV
» CAPCOM » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor juego de lucha de PS3. Tiene la misma base que *SFIV* y añade luchadores, opciones, modos de juego... **NOTA 95**



TEKKEN 6 — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La lucha más espectacular y completa (40 luchadores, muchos modos...). Enamorará a los fans de la saga. **NOTA 93**



UFC UNDISPUTED 2010
» THQ » 34,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de lucha que explota muy bien los combates de artes marciales mixtas. Si te gusta la UFC, no te lo pienses. **NOTA 91**



WWE ALL STARS
» THQ » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de wrestling que mezcla luchadores actuales con mitos del ring y un look desenfadado. Para fans de lo retro. **NOTA 80**

LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1 Portal 2 (N) — EA GAMES | SHOOTER/PUZZLE



Los puzzles de *Portal 2*, las investigaciones de *L.A. Noire*, los "fatalities" de *Mortal Kombat*... ¡Buf! Este mes tenemos mucho y muy bueno para jugar. Lástima que el día sólo tenga 24 horas, ¿verdad?

2 L.A. Noire (N) — ROCKSTAR | AVENTURA



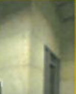
3 Mortal Kombat (N) — WARNER | LUCHA

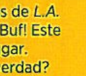
4 Gran Turismo 5 (=) — SONY | VELOCIDAD

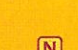


5 Crysis 2 (↓) — EA GAMES | SHOOT'EM UP













VUESTROS FAVORITOS

1 Mortal Kombat (N) — WARNER | LUCHA




Viendo el revuelto que se ha montado en nuestra página de Facebook desde que salió, es fácil deducir que *Mortal Kombat* es uno de vuestros favoritos. Esperamos que os haya gustado la guía.

2 Gran Turismo 5 (=) — SONY | VELOCIDAD

3 Assassin's Creed La Hermandad (↑) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

4 Crysis 2 (↓) — EA GAMES | SHOOT'EM UP



5 Killzone 3 (↓) — SONY | SHOOT'EM UP



Killzone 3 y *Crysis 2* son vuestros shooters favoritos en estos momentos.

Los 4 mejores juegos...




1 L.A. Noire

En *L.A. Noire* somos detectives y nos pasaremos la mayoría del tiempo buscando pistas por los escenarios, interrogando, observando y pensando. Todo para encontrar al culpable de los crímenes.

2 Portal 2

Su primera entrega (incluida en *The Orange Box*) nos dejó alucinados. Y esta secuela expande el concepto original: atravesar niveles llenos de trampas usando un artefacto capaz de crear portales dimensionales. Muy recomendable.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



LOS + ESPERADOS



1 Uncharted 3

» PS3 » SONY » AV. DE ACCIÓN » NOVIEMBRE

Cada nuevo detalle que sabemos hace que lo deseemos más. El multijugador estará tan currado como la Campaña. Y tendrá cooperativo.



2 InFAMOUS 2

» PS3 » SONY » AV. DE ACCIÓN » 9 DE JUNIO

Ya hemos podido probarlo en profundidad y lo cierto es que nos ha sorprendido. Va a ser uno de los mejores juegos de la temporada.



3 Deus Ex Human Revolution

» PS3 » SQUARE ENIX » SHOOTER » 26 DE AGOSTO

Si te atrae la ambientación a lo "Blade Runner", no te puedes perder este shooter futurista que nos dejará gran libertad de acción.



VELOCIDAD

BLUR ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un divertido arcade de carreras en la línea de *ModNation Racers*, pero con vehículos reales. Lástima de gráficos. NOTA **87**

COLIN MCRAE DIRT 2 ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 29,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Espectacular, duradero y repleto de opciones, *Colin McRae DIRT 2* es mucho más que un simple juego de rally. NOTA **91**

GRAN TURISMO 5
» SONY » 69,95 € » 1-16JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un excepcional y completísimo simulador que es de lo mejorcito que hay en PS3, incluso con sus fallos técnicos. NOTA **96**

MODNATION RACERS ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido arcade de carreras que te da la posibilidad de crear y compartir TODO, al estilo *LittleBigPlanet*. NOTA **90**



MOTO GP 10/11
» CAPCOM » 61,99 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Los fans de las motos disfrutarán con la licencia oficial y sus muchas opciones. Lástima que técnicamente no esté pulido. NOTA **85**

MOTORSTORM APOCALYPSE
» SONY » 69,99 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. NOTA **94**



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT
» EA » 39,95 € » 1-8JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Vibrantes y espectaculares persecuciones que enganchan desde el principio. Le falta profundidad y variedad. NOTA **90**



SBK 11 ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran juego de motos que supera al anterior y que divierte a lo grande gracias a su lograda simulación. NOTA **89**

SHIFT 2 UNLEASHED
» EA GAMES » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Visualmente atractivo y muy completo y duradero, es un simulador muy a tener en cuenta si terminaste *GT5*. NOTA **90**



SPLIT/SECOND VELOCITY ¡Precio especial!
» DISNEY INT. » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una descarga de adrenalina en forma de arcade de velocidad que sorprende y divierte desde la primera carrera. NOTA **90**

TEST DRIVE UNLIMITED 2
» NAMCO » 60,99 € » 1-100 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Enormes posibilidades online y un completo modo individual para un emocionante juego de velocidad, gráficamente flojo. NOTA **86**



WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
» BLACKBEAN » 60,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un simulador de rally muy realista y bastante completo en opciones. Eso sí, su apartado gráfico es mejorable... NOTA **86**

SHOOT'EM UP

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter bélico con una intensa campaña individual y buenos modos Online, aunque no alcanza el clímax de *MW2*. NOTA **87**

BIOSHOCK 2 ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Si te gustó el primero este te encantará: conserva el mismo espíritu y ambientación y con modo online. NOTA **94**

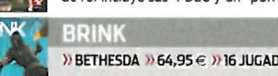


BORDERLANDS GOTY ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva de este excelente shooter con toques de rol incluye sus 4 DLC y un "porrón" de horas de juego. NOTA **92**

BRINK ¡Nuevo!
» BETHESDA » 64,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Si estás harto de la guerra, *Brink* es un divertido shooter, orientado al juego en equipo y muy personalizable. NOTA **87**



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
» ACTIVISION » 69,95 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Por su intensa campaña, sus imprescindibles escaramuzas Online y su brutal apartado técnico, es el mejor shooter. NOTA **96**



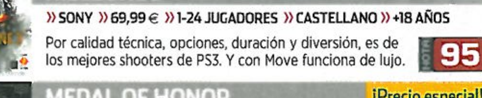
CALL OF DUTY BLACK OPS
» ACTIVISION » 70,95 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un excepcional shooter, muy completo en opciones, que te mantendrá pegado a tu PS3 durante mucho tiempo. NOTA **96**

CRYSIS 2
» EA GAMES » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shoot'em up técnicamente impresionante y con un desarrollo lleno de posibilidades y plagado de sorpresas. NOTA **92**



HOMEFRONT
» THQ » 69,99 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Si buscas una visión diferente de la guerra te atrapará. En aspectos técnicos está lejos de los grandes y no sorprende. NOTA **86**

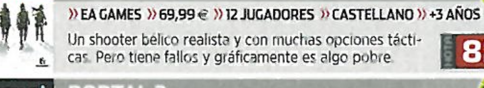
KILLZONE 3
» SONY » 69,99 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA **95**



MEDAL OF HONOR ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La guerra moderna tiene otro representante en PS3. Un juego intenso, emocionante y con un gran Online. NOTA **90**



OPERATION FLASHPOINT RED RIVER ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un shooter bélico realista y con muchas opciones tácticas. Pero tiene fallos y gráficamente es algo pobre. NOTA **82**



PORTAL 2 ¡Nuevo!
» EA GAMES » 60,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA **91**



basados en puzzles





Braid

Esta pequeña joya del Store tiene los puzzles basados en el uso del tiempo más originales que hemos visto en mucho tiempo. Cada nivel tiene sus propias reglas y conseguir el 100% del juego es un auténtico desafío.

Echoshift

Y en PSP también encontramos juegos de puzzles que nos harán estrujarnos la "mollera", como este *EchoShift* (también basados en el uso del tiempo), el anterior (y también muy recomendable) *Echochrome, Puzzle Quest*...

MUSICALES



DJ HERO 2
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Ofrece una mejorada selección de temas y la opción de cantarlos con un micro y jugar con dos mesas de mezclas. **85**

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita. **70**



GUITAR HERO 5 ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nuevos modos y más opciones para la novena entrega de *GH*. Trae 85 temas, pero la selección no es muy acertada. **88**

ROCK BAND 3
» EA GAMES » 49,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con sus 83 temas "de serie" y sus nuevos instrumentos es uno de los juegos musicales más completos y duraderos. **91**



SINGSTAR VOL. 3 (+ MICRÓFONOS)
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

30 nuevos temas para cantar con amigos, nuevas opciones de la comunidad *SingStar* online... El rey de la fiesta. **92**

DEPORTIVOS



FIFA 11 ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 29,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

FIFA 11 es un simulador de fútbol aún más completo y redondo gracias a sus nuevas opciones y mejoras. **94**



FIGHT NIGHT CHAMPION
» EA SPORTS » 69,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple. **90**

NBA 2K11 ¡Precio especial!
» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de basket espectacular, muy jugable y completísimo a nivel de opciones. El mejor de PS3. **92**



NBA JAM
» EA SPORTS » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un divertido y directo arcade de basket que mejora al jugarlo en compañía. Pero no impresiona y sale en inglés. **79**

PRO EVOLUTION SOCCER 2011 ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sin ser perfecto, los fans de *PES* encontrarán en esta entrega la mejor edición que se ha visto en PS3. **90**

SPORTS CHAMPIONS
» SONY » 39,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El "Wii Sports" de PS3 es el mejor juego para probar Move. 6 divertidos deportes para disfrutar solo o en compañía. **89**



SKATE 3
» EA GAMES » 69,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de skate redondo, completo en opciones y con un Online épico. A poco que te atraiga el skate, hazte con él. **94**

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 11
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » INGLÉS » +3 AÑOS

La nueva edición del mejor simulador de golf incluye la Ryder Cup y un mejorado modo Online. Los fans fliparán. **89**



TOP SPIN 4
» 2K SPORTS » 60,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis completo, muy realista a la hora de jugar y compatible con Move. Cuesta cogerle el truco. **91**

VIRTUA TENNIS 4
» SEGA » 64,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un asequible arcade de tenis capaz de divertir a todo tipo de público. Y con Move como raqueta, mucho mejor. **88**



VARIOS



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado. **90**

EYE PET MOVE EDITION ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Cuidar a tu mascota con Move es aún más divertido, pero si tienes la edición "normal" no hay muchas novedades... **84**

KATAMARI FOREVER
» NAMCO-BANDAI » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Mover una bola sobre el escenario para pegar más y más objetos parece una locura... Sí, pero muy divertida. **88**



LITTLEBIGPLANET 2
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores. **95**



LOS SIMS 3
» EA GAMES » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego pausado y casi infinito que encantará a los fans de la simulación social. Es el mejor *Sims* para consola. **88**



PLAYSTATION MOVE HEROES
» SONY » 40,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Distintas pruebas sueltas que hacen buen uso de Move. Pero estos héroes se merecían algo más "grande"... **75**



TIME CRISIS RAZING STORM
» NAMCO » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Apunta y dispara con Move en 3 arcades de pistola (*TC4, Razing Storm* y *DeadStorm Pirates*) con un shooter extra. **83**



YOOSTAR 2
» NAMCO BANDAI » 50,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12AÑOS

Gracias a la cámara PlayStation Eye podrás meterte en escenas de pelis y series famosas para echarte unas risas. **78**



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Pro Yakyuu Spirits 2011** (N) — PS3 | KONAMI | DEPORTIVO



El béisbol es uno de los deportes más populares de Japón y esta serie de Konami es de las más exitosas. Por ello, cada vez que sale una entrega es todo un superventas.

2. **SOCOM 4** (N) — PS3 | SONY | ACCIÓN
3. **Persona 2: Tsumi** (N) — PSP | ATLUS | ROL
4. **Monster Hunter Portable 3rd** (=) — PSP | CAPCOM | ACCIÓN/ROL
5. **FF IV Complete Collection** (↓) — PSP | SQUARE ENIX | ROL

EE.UU.

1. **Mortal Kombat** (N) — PS3 | WARNER | LUCHA

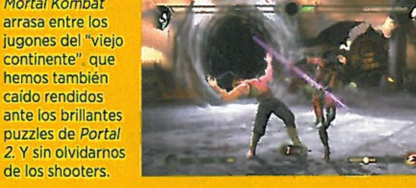


El espectacular regreso de esta mítica serie de lucha se ha convertido al instante en el "hit" más destacado de la lista de ventas americana, junto con *Portal 2*.

2. **Portal 2** (N) — PS3 | EA | SHOOT'EM UP / PUZZLE
3. **SOCOM 4** (N) — PS3 | SONY | ACCIÓN
4. **Killzone 3** (↓) — PS3 | SONY | SHOOT'EM UP
5. **Homefront** (↓) — PS3 | THQ | SHOOT'EM UP

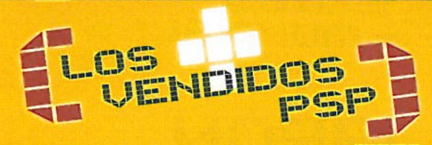
EUROPA

1. **Mortal Kombat** (N) — PS3 | WARNER | LUCHA



Mortal Kombat arrasa entre los jugones del "viejo continente", que hemos también caído rendidos ante los brillantes puzzles de *Portal 2*. Y sin olvidarnos de los shooters.

2. **Portal 2** (N) — PS3 | EA | SHOOT'EM UP / PUZZLE
3. **Crysis 2** (↓) — PS3 | EA GAMES | SHOOT'EM UP
4. **Operation Flashpoint: Red River** (N) — PS3 | CODEMASTERS | SHOOT'EM UP
5. **SOCOM Special Forces** (N) — PS3 | SONY | ACCIÓN



DEL 1 AL 31 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME



■ *Cars* es un "caramelo" para los niños a este precio.

1. Cars (Essentials) N
2. Invizimals Shadow Zone + Cámara ↓
3. Avatar (Essentials) ↓
4. Pro Evolution Soccer 2011 ↑
5. FIFA Street 2 (Essentials) ↑
6. DBZ Shin Budokai 2 (Essentials) N
7. SW Battlefront 2 (Essentials) ↑
8. FIFA 11 (Platinum) ↓
9. Crash: ¡Guerra al Coco-Maniaco! (Essentials) N
10. Assassin's Creed Bloodlines N


■ *Assassin's Creed* triunfa también en PSP.

PSP

AVENTURAS

ASSASSIN'S CREED BLOODLINES ¡Precio especial!
» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura que lleva a PSP lo mejor del juego original y que engancha con su trama. Se hace corto. **88**

DANTE'S INFERNO ¡Precio especial!
» EA » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de acción variada y espectacular, aunque corta y sin modos extra o más alicientes para rejugarla. **87**

GOD OF WAR GHOST OF SPARTA ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores y más apabullantes aventuras de acción que verás en PSP. Lástima que no dure más. **95**

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Kratos debuta en PSP con una aventura tan intensa, brutal y espectacular como en PS2, por increíble que parezca. **94**

GTA CHINATOWN WARS ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en la línea de la saga, larga, divertida y para adultos, aunque sus gráficos no impresionan. **91**

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores de la saga: divertido, emocionante, lleno de posibilidades, muy rejugable... y con multijugador. **98**

JAK & DAXTER: LA FRONTERA PERDIDA ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Jak se estrena en PSP de la mejor forma posible: con una aventura variada y realmente entretenida. **87**

OBSCURE: THE AFTERMATH
» PLAYLOGIC » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un survival horror entretenido y con un buen argumento, ideal para jugarlo con un amigo en cooperativo. **86**

PLAYENGLISH
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO/INGLÉS » +7 AÑOS
Una aventura de corte policíaco que te permite aprender inglés mientras te lo pasas bien con sus sencillos minijuegos. **82**

PACK GTA LIBERTY CITY STORIES + VICE CITY STORIES ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 19,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un pack grandioso que reúne los dos *GTA* que hasta el momento han salido para la portátil. Imprescindible. **94**

PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS OLVIDADAS ¡Precio especial!
» UBISOFT » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Bajo un desarrollo en 2D, el nuevo *PoP* propone una sencilla y poco vistosa mezcla de saltos, puzzles y acción. **76**

VELOCIDAD

GRAN TURISMO ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es uno de los mejores simuladores de velocidad de PSP, aunque le faltan opciones de juego más duraderas. **89**

MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una maravilla tan espectacular en lo visual como divertido a la hora de jugar. El mejor juego de coches de PSP. **94**

MODNATION RACERS ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un arcade que, pese a sus recortes, mantiene casi todo lo bueno de la versión de PS3: poder crear y compartir. **88**

MOTORSTORM ARCTIC EDGE ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran arcade de carreras, que capta el salvaje espíritu off-road de los juegos de PS3, Online incluido. **91**

SPLIT / SECOND VELOCITY
» DISNEY INT. » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Intensas carreras en plan arcade variadas, divertidas y con mucha acción. Eso sí, en control es mejorable **87**

LUCHA



DISSIDIA 012
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha largo, original y diferente, con todo el encanto de luchar con los héroes y villanos de *Final Fantasy*. **92**

DRAGON BALL Z TENKAICHI TAG TEAM
» NAMCO BANDAI » 40,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las luchas por parejas y sus divertidos combates gustarán a los fans, aunque sigue la línea de otros *Dragon Ball*. **85**

NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 3
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran recreación del manga que entusiasmará a los fans pese a su poca innovación y a sus sosas fases en 2D. **81**

TEKKEN 6
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de lucha profundo, muy espectacular y con 40 luchadores. No incluye el beat'em up que sí está en PS3. **94**

UFC UNDISPUTED 2010 ¡Precio especial!
» THQ » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un vistoso y muy completo juego de lucha que convencerá a los seguidores de las artes marciales mixtas. **87**

WWE SMACKDOWN VS RAW 2011
» THQ » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen simulador de wrestling aunque no incluye demasiadas novedades con respecto a su antecesor. **84**



Regreso a los orígenes



Daniel Hoyos
Una de las sagas de lucha más clásicas regresa a sus orígenes más violentos y con gráficos impresionantes. Ofrece gran variedad de escenarios y ambientación acorde al argumento, que remite al *MK* de antaño pero renovado. Trae buena música, un modo historia original y adictivo, combates Online y la posibilidad de desbloquear objetos. Y los personajes están bien diseñados y tienen una gran estética.

90 Todo un acierto para la resurrección de esta saga. Y en la versión de PS3 un gran personaje exclusivo: Kratos, de *God of War*.

La lucha más bestia



Juan Dopico Massobrio
El nuevo *Mortal Kombat* es brutal, adictivo y muy divertido. Los devotos del gore y de la casquería están de enhorabuena gracias a este auténtico festival sanguinolento donde las vísceras, decapitaciones e "higadillos" salpican la pantalla en cada uno de los golpes. Pese a tener algún que otro fallo técnico, es un juegazo que seguro que no defraudará a los amantes de la lucha más bestia.

95 Le doy esta notaza por su vuelta a los orígenes, sus variados modos de juego y su profunda jugabilidad. ¡Es un desfase!

ACCIÓN

ACE COMBAT JOINT ASSAULT
» NAMCO » 39,90 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un arcade de aviones con toques de simulación realmente intenso y muy recomendable para jugar en compañía. **NOTA 89**



PRINNY CAN I REALLY BE THE HERO?
» DIGITAL BROS » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Una divertidísima mezcla de acción y plataformas, con un desarrollo 2D en plan "vieja escuela" y cuidados gráficos. **NOTA 85**



RATCHET & CLANK EL TAMAÑO IMPORTA ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Esta aventura de acción es una de las más divertidas y sorprendentes de PSP por su variedad y calidad técnica. **NOTA 91**



THE 3RD BIRTHDAY
» SQUARE ENIX » 39,90 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un espectacular juego de acción con toques roleros y una gran trama que no defraudará a los fans del género. **NOTA 90**

ROL



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de rol de PSP. Recupera un mito y además impresiona técnicamente y divierte a la hora de jugar. **NOTA 93**



FINAL FANTASY IV
» SQUARE ENIX » 39,90 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Este RPG clásico llega a PSP con mejoras y sus virtudes originales (buena trama, gran duración...). Pero en inglés. **NOTA 84**



GOD EATER BURST
» NAMCO BANDAI » 30,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de acción estilo *Monster Hunter*, con dinámicos combates, una buena historia y un genial cooperativo. **NOTA 87**



KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP
» SQUARE-ENIX » 40,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un brillante juego de rol de acción a la altura de la saga, con gráficos alucinantes, muchas opciones y muy duradero. **NOTA 98**



LORD OF ARCANA
» SQUARE-ENIX » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes sed de cacerías al estilo *Monster Hunter* este es un buen aperitivo hasta que llegue la tercera entrega... **NOTA 88**



MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tan espectacular como enorme, donde cazar gigantescos monstruos es muy divertido. Más en compañía. **NOTA 94**



PERSONA 3 PORTABLE ¡Nuevo!
» ATLUS » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de rol con toques de simulador social cuya única pega es que sale en inglés. Muy divertido. **NOTA 87**

DEPORTIVOS

BLOOD BOWL ¡Precio especial!
» DIGITAL BROS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Estrategia "deportiva" que mezcla fútbol americano muy violento con la fantasía de Warhammer. Es algo feote. **NOTA 78**

EVERYBODY'S GOLF 2
» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Divertidísimos y alocados partidos de golf que se adaptan a la perfección a nuestra portátil. Pruébalo y verás. **NOTA 85**

FIFA 11 ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Gráficamente y a la hora de jugar es similar a *FIFA 10* pero por sus opciones y modos de juego es muy duradero. **NOTA 88**



PRO EVOLUTION SOCCER 2011 ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran simulador que sigue la línea del anterior con pocas novedades como comentarios o la Copa Libertadores. **NOTA 85**

VARIOS



BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO ¡Precio especial!
» SONY » 9,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El divertido "party game" de preguntas y respuestas de Sony, en su mejor versión portátil. Y con multijugador. **NOTA 89**



ECHOSHIFT ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un puzzle divertido y original que se basa en combinar acciones del pasado y del presente. Pica lo suyo. **NOTA 81**



EYEPET
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Personaliza, cuida y juega con tu mascota en un juego mucho más limitado que en PS3. Usa la cámara de PSP. **NOTA 78**



INVIZIMALS LA OTRA DIMENSIÓN
» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Más de 100 Invizimals nuevos para cazar con la cámara de PSP y nuevas opciones como un modo cooperativo. **NOTA 85**



LITTLEBIGPLANET ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Divertido y fresco como en PS3 y con la opción también de crear y compartir niveles. Sólo falta el multijugador. **NOTA 90**

LOCOROCO 2 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

No sorprende como el primero, pero es un magnífico plataformas por su control, su originalidad, su estética... **NOTA 88**



PATAPON 3
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una divertida y fresca mezcla de juego de estrategia y musical, pero no aporta novedades de peso a la saga. **NOTA 90**

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania



Recupera la esencia



Dani Aguilera Samitier

Tras 9 juegos sigue enganchando como el primer día. Con este *MK* la saga ha saltado de generación y con un invitado de lujo: Kratos. Recupera lo perdido en las últimas ediciones, recogiendo luchadores clásicos. Además, hay bastantes "fatalities" por luchador y verlos en HD es una pasada. Y aparte trae buenos modos de juego, posibilidad de 4 jugadores y combates por equipos, una kripta muy original...

NOTA 90 Indispensable para los fans. La única pega es que no tenga más luchadores, sobre todo comparado con *MK Armageddon*.

El mejor *MK* de la década



Luis Ahijado

A veces no queda más remedio que desandar el camino para llegar al destino deseado, y los creadores de *Mortal Kombat* han tenido la capacidad para hacerlo y ofrecernos la mejor entrega de la saga en esta década, y quizás de la historia. Es un juego que encantará a los fans y seducirá a los reticentes tras unas partidas. Mención aparte merece el grado de salvajismo y humor negro que alcanza esta entrega.



NOTA 96 Un gran juego de lucha en el que todo raya a un gran nivel: gráficos, jugabilidad, diversión... Vas a adorar este juego.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

LO MEJOR DE PSP

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Persona 3 Portable** (N) — NAMCO BANDAI | ROL



Pocas novedades en PSP con la honrosa excepción de este original RPG con toques de simulador social. Aunque ya nos lo jugamos en PS2, la entrega para portátil ofrece otro punto de vista de la trama.

2. **The 3rd Birthday** — SQUARE ENIX | ACCIÓN
3. **Patapon 3** — SONY | HABILIDAD
4. **Dissidia 012** — SQUARE ENIX | LUCHA



5. **Final Fantasy IV** — SQUARE ENIX | ROL

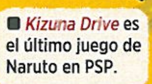
VUESTROS FAVORITOS

1. **God of War Ghost of Sparta** — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



La bajada de precio definitiva de la última aventura de Kratos os ha animado a muchos a haceros con ella. Y a tenor de lo que hemos leído en la página de facebook, os gusta mucho.

2. **Kingdom Hearts BBS** — SQUARE ENIX | ROL
3. **PES 2011** — KONAMI | DEPORTIVO
4. **Dissidia 012** — SQUARE ENIX | LUCHA
5. **Naruto Shippuden Kizuna Drive** (N) — NAMCO BANDAI | ACCIÓN





Kizuna Drive es el último juego de Naruto en PSP.

STORE

BATTLEFIELD 1943
» ELECTRONIC ARTS » 12,99 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter ambientado en la guerra del Pacífico y pensado por y para el multijugador, con 3 mapas.
NOTA 83

BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo.
NOTA 86

BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya.
NOTA 91

CRYSTAL DEFENDER
» SQUARE ENIX » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Juego de estrategia de defensa por torres, en el que las "torres" son personajes de *FF*: soldado, mago negro...
NOTA 80

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo.
NOTA 82

DEATHSPANK
» ELECTRONIC ARTS » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de rol de acción bien diseñado, duradero y divertido (en especial jugando 2). Lástima que esté en inglés.
NOTA 82



ECHOCHROME II
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán.
NOTA 80



FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT
» CAPCOM » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dos clásicos beat'em de los 90. El inolvidable *Final Fight*, de peleas callejeras, y *Magic Sword*, de magia y brujería.
NOTA 87



FLOWER
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Uno de los juegos más originales y bellos de PS3. Consiste en guiar un pétalo con el movimiento del mando.
NOTA 90



HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil.
NOTA 83



LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara.
NOTA 92



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS.
NOTA 80

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés).
NOTA 90



MOON DIVER ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas 2D a la antigua usanza pero con multijugador y toques roleros. Eso sí, es muy difícil.
NOTA 81

PIXELJUNK MONSTERS
» SONY » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido juego de defensa por torres que te tendrá horas pegado a la consola. Tiene una genial expansión.
NOTA 85

RED FACTION BATTLEGROUNDS ¡Nuevo!
» THQ » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen arcade de conducción y disparos con un gran multijugador. La lejana cámara le resta espectacularidad.
NOTA 82

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4.
NOTA 80

SHANK
» ELECTRONIC ARTS » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Un juego de acción 2D muy divertido y de atractiva estética tipo cómic. Es corto, pero el multijugador compensa.
NOTA 84

SONIC 4 EPISODE 1
» SEGA » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Sonic vuelve en su mejor versión: un plataformas rápido, colorido y entretenido que nos remite a los de Megadrive.
NOTA 85

STACKING
» THQ » 11,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un original título que rescata el espíritu de las aventuras gráficas clásicas. Muy rejugable y estéticamente único.
NOTA 82

SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales.
NOTA 84

SWARM ¡Nuevo!
» HOTHEAD » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego de habilidad con toques plataformeros que es capaz de suponer un divertido reto pese a su sencillez.
NOTA 84

TRINE
» NOBILIS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un mago, un caballero y una ladrona deben cooperar para avanzar por niveles repletos de puzzles y trampas.
NOTA 89

TUMBLE
» SONY » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Uno de los mejores juegos exclusivos para Move es este divertido puzzle, en el que debemos apilar bloques.
NOTA 91

WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3
» CAPCOM » 7,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de acción de vista aérea en el que debemos acabar con un ejército enemigo. Con cooperativo para 3.
NOTA 83

La descarga del mes
Swarm



SENCILLO PERO DIVERTIDO. Como en los *Lemmings*, en *Swarm* manejamos a un grupo de estas azules criaturas (50 en total) y el objetivo es acabar los niveles con al menos uno vivo, superando todo tipo de letales obstáculos. Engancha.



Y BASTANTE DURADERO. Según tu habilidad, puede durarte entre 6 y 10 horas. No está nada mal para un juego que cuesta 13 euros. Y conseguir todas las medallas e ítems ocultos es un reto que pica lo suyo. Es de lo mejor del mes.

LO MEJOR DEL STORE

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Hard Corps: Uprising** — KONAMI | ACCIÓN

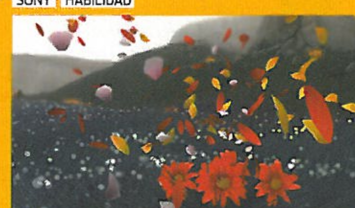
Seguimos dándole duro a este vibrante "run&gun" de desarrollo 2D y dificultad endiablada de Konami. No en vano *Hard Corps: Uprising* es el heredero espiritual de los *Contra*. Y *Swarm* también mola.

2. **Swarm** (N) — HOTTEAD GAMES | HABILIDAD
3. **PixelJunk Shooter 2** — Q-GAMES | HABILIDAD
4. **Red Faction Battlegrounds** (N) — THQ | ACCIÓN/CONDUCCIÓN
5. **Tumble** — SUPERMASSIVE GAMES | PUZZLE/HABILIDAD

VUESTROS FAVORITOS



1. **Flower** — SONY | HABILIDAD



Esta relajante y original experiencia es uno de vuestros títulos favoritos del Store prácticamente desde que se puso a la venta. Y con la que se lió en PSN, no hay demasiadas novedades destacables...

2. **Lara Croft y el Guardián de la Luz** — SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **PixelJunk Shooter 2** — Q-GAMES | HABILIDAD
4. **Braid** — HOTHEAD GAMES | PUZZLE
5. **Sonic 4 Episode I** — SEGA | PLATAFORMAS



Sonic está de cumpleaños y mientras salen los nuevos juegos, tenéis *Sonic 4*.

PS3





Brink



Red Faction Armageddon



LEGO Piratas del Caribe



SBK 2011



Patapon 3

¡Ahorra hasta 5 euros! en cada uno de estos juegos

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAYMANÍA

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de junio de 2011.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso............ Ciudad ....

Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA	Código de barras
○Brink	64,95 €	59,95 €	
○Red Faction Armageddon	69,95 €	64,95 €	
○LEGO Piratas del Caribe	49,95 €	44,95 €	
○SBK 2011	60,95 €	55,95 €	
○Patapon 3	29,95 €	26,95 €	







Forma de pago ❑ Contra reembolso urgente (España peninsular 6,50 €, Baleares 7,50 €)

Le informamos que los datos que nos ha proporcionado serán recogidos en un fichero titularidad de la Sociedad GAME STORES IBERIA, S.L.Ucon domicilio en calle Virgilio, 9 - Ciudad de la Imagen, Pozuelo de Alarcón, Madrid – 28223, que es la destinataria de la información facilitada. Este fichero tiene la finalidad de dar cumplimiento a la prestación de servicios/entrega de bienes objeto de nuestra relación comercial.
El ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición se podrán llevar a cabo en los términos legales mediante comunicación a la Sociedad GAME STORES IBERIA, S.L.U., a la dirección antes indicada, dirigiéndose al departamento Legal (Responsable departamento), indicando el tipo de derecho que se quiere ejercer.

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre **"Trucos"**.
@ Manda tus e-mails a **trucos.playmania@hobbypress.es**

Claves, consejos y estrategias para ganar

¿Necesitas un poco de ayuda "extra" en algún juego? Pues ésta es la sección que buscas...



CRYSIS 2

MODO DE JUEGO

Para desbloquear el modo New Game + completa la campaña para un jugador. Comenzarás el nuevo juego con la armadura de la primera partida.

DEAD SPACE 2

OBTÉN CRÉDITOS ILIMITADOS

Para ello tendrás que comprar el contenido descargable Martial Law o Supernova. Accede a la tienda y compra por 0 créditos el arma Detonador (que forma parte del DLC). Con este arma, podrás disparar las minas a una pared cercana, desactivarlas y recogerlas (sin recargar el arma, claro) para poder venderlas junto con el arma de nuevo en la tienda. Después, simplemente tendrás que comprarla de nuevo, con la munición de nuevo a tope, y repetir la operación todas las veces que quieras...

MODOS DE JUEGO

- **Dificultad Hardcore:** tienes que pasarte la campaña del juego en cualquier dificultad. Si acabas el juego en Hardcore obtendrás el arma Cañón de Mano con munición infinita.
- **Juego Nuevo +:** termina el juego en cualquier dificultad y salva la partida para poder empezar de nuevo el juego con el inventario como lo dejaste en la primera partida.

RECOMPENSAS POR NIVEL

Supera estos niveles para obtener estas recompensas:

- **Nivel 04:** Traje Ejército Verde
- **Nivel 08:** Traje Ejército Rojo
- **Nivel 11:** Pistola de Fuerza
- **Nivel 13:** Traje Ejército Negro
- **Nivel 14:** Cortadora de Plasma
- **Nivel 16:** Traje color Oliva
- **Nivel 17:** Rifle buscador
- **N. 20:** Camuflaje urbano azul
- **N.23:** Camuflaje urbano verde
- **N.26:** Camuflaje urbano rojo
- **Nivel 28:** Jabalina
- **N.32:** Camuflaje urbano militar
- **Nivel 33:** Rifle Seeker
- **N.36:** Camuflaje urbano oliva
- **N.42:** Arma más dañina
- **N.44:** cargador más grande
- **N.45:** Camuflaje tigre verde
- **N.49:** Camuflaje tigre rojo
- **N.52:** Camuflaje tigre militar
- **Nivel 59:** Traje de Visceral Games

DYNASTY WARRIORS 7

LIEBRE ROJA

Termina la Batalla por la Supremacía.

PERSONAJES OCULTOS

Después de completar el modo historia, tendrás que terminar las batallas legendarias de cada personaje para que aparezcan como disponibles.
En el Modo Conquista termina con éxito las Batallas Legendarias indicadas para desbloquear al personaje:

- **Cai Wenji:** de 1 a 3.
- **Cao Ren:** 1 y 2.
- **Da Qiao:** 1 y 2.
- **Diao Chan:** 1 a 3.
- **Lian Shi:** 1 y 2.
- **Ma Chao:** 1 y 2.
- **Ma Dai:** 1 y 2.
- **Wang Yuanji:** 1 y 2.
- **Xiahou Ba:** 1 y 2.
- **Xiao Qiao:** B1 y 2.
- **Xing Cai:** del a 3.
- **Xu Huang:** 1 y 2.
- **Yue Ying:** 1 y 2.
- **Zhen Ji:** 1 y 2.
- **Zhou Tai:** 1 y 2.

ESPADA QILIN

Completa las batallas del tesoro en el modo conquista.

CABALLO PLATEADO

Desbloquea 7 ciudades en el Modo Conquista.

HARD COPS UPRISING

MÚSICA DEL CLÁSICO *CONTRA*

En la pantalla de carga, antes de la primera misión, introduce este código antes de que la carga finalice: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖.

VIDA EXTRA

Al jugar en Multijugador, el primero en perder la vida podrá obtener una vida extra si introduce este código mientras su compañero permanezca con vida: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖.
Sólo podrás hacerlo una vez en el Modo Arcade.

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

Introduce los siguientes códigos en la opción Extras del menú de Pausa para obtener el efecto deseado:

HABILIDADES Y EXTRAS

- **3F5L56:** desvío perfecto
- **x1v4n2:** lado oscuro
- **gchp7s:** construcción rápida
- **j46p7a:** invencibilidad
- **csd5na:** detector de minikits
- **b1d3w3:** superdeslizadoras
- **yzphuv:** puntuación x 2
- **43t5e5:** puntuación x 4
- **sebhgr:** puntuación x 6
- **byfsaq:** puntuación x 8
- **n1ckr1:** puntuación x 10
- **6mz5ch:** Imán de piezas
- **2d7jns:** Regenerar corazones
- **qd2c31:** Piezas de personaje
- **bs828k:** super corte de sable
- **c4es4r:** Doble blandir
- **4gt3vq:** brillar en la oscuridad

PERSONAJES

- **5u9fjk:** Obi-Wan Kenobi (Arena Geonosiana)
- **9aa4dw:** Anakin Skywalker (Arena Geonosiana)
- **sz824q:** Padmé Amidala (Arena Geonosiana)
- **j9hnf9:** Obi-Wan Kenobi
- **f9vuyj:** Anakin Skywalker
- **8x87u6:** Padmé Amildala
- **smn259:** Comandante Cody
- **csqtmb:** Yoda
- **3neuxc:** Thire
- **ayrec9:** Jek
- **4ptp53:** Rys
- **2vj9th:** Ahsoka
- **mespts:** Jar Jar Binks
- **mw3qyh:** Capitán Rex
- **bnje79:** Waxer
- **q5q39p:** Boil
- **8nvrwj:** Mace Windu
- **jrpr2a:** Comandante Ponds
- **hgbctq:** Ki-Adi-Mundi
- **pywj6n:** Kit Fisto
- **5xzqsv:** Comandante Stone
- **2vg95b:** Aayla Secura
- **7cb6ns:** Comandante Bly
- **vruvsz:** Wag Too
- **mkuyq8:** Luminara Unduli
- **btvtz5:** Barriss Offee
- **np5gtt:** Soldado clon
- **z87pau:** R3-S6
- **rz5huv:** R2-D2
- **bud4vu:** Plo Koon
- **574226:** C-3PO
- **zkxg43:** Nahdar Vebb
- **u25hfc:** Comandante Fil
- **wxutwy:** soldado clon de armas pesadas
- **eub8ug:** Hevy
- **jb9e5s:** Echo
- **g2bfen:** Adi Gallia
- **wufdya:** Eeth Koth
- **nhme85:** Cad Bane
- **m2v1jv:** Aurra Sing
- **2klw5r:** Robonino
- **g4n7c2:** Shahan Alama
- **4axty4:** HELIOS 3D
- **eabpcp:** IG-86
- **qegu64:** Droide comando
- **2kef2d:** Magna guardia
- **ewr7wm:** alcalde Dooku
- **ng6pyx:** Almirante Yularen
- **5kzq4d:** Jango Fett
- **5mxsya:** R4-P17
- **bjb94j:** Neimoidiano
- **5y7ma4:** Droide de combate
- **mjkdv5:** Super Droide
- **c686pk:** Droide de GNK
- **sm3y9b:** Droide sirviente LEP
- **2c8nhp:** Super Droide dorado
- **gd6fx3:** Capitán Typho
- **zqrn85:** Reina Neeyutnee
- **lsu4lj:** Droide comandante
- **5a7xyx:** Hondo Hohnaka
- **bh2ehu:** Pirata rufián
- **ea4e9s:** Senador Kharrus
- **t4k5L4:** El Crepúsculo
- **fyvshd:** Tee Watt Kaa
- **hebhw5:** Turk Falso
- **u2t4sp:** Droide Sonda
- **r35y7n:** habitante de Lurman
- **pe7fgd:** TX-20
- **gafzud:** Guardia Geonosiano
- **mp9dre:** clon de entrenamiento
- **9u4tf3:** Bib Fortuna
- **qgenfd:** Geonosiano no muerto
- **9muts2:** Droide destructor
- **g65kjj:** Superdroide pesado
- **hq7bvd:** Piloto clon
- **s6grnz:** MSE-6
- **7pmc3c:** R6-H5
- **5c62yq:** Sionver Boll
- **gehx6c:** Bail Organa
- **v4wmjn:** Droide de lujo
- **db7zqn:** Onaconda Farr
- **9q7yct:** Senador Philo
- **s4y7vw:** Comando senatorial (Capitán)
- **epbplk:** Comando senatorial
- **wsfzzq:** Guardia Gamorreano
- **7fnu4t:** General Grievous
- **yg9dd7:** Asajj Ventress
- **mb9emw:** Dr Nuvo Vindi
- **zp8xvh:** Wat Tambor
- **tkcyuz:** Lok Durd
- **4592wm:** Poggle el Menor
- **qfyxmc:** Nute Gunray
- **4vvyqv:** Whorm Loathsom
- **5c62yq:** Canicller Palpatine
- **nh2405:** Gran Moff Tarkin
- **mell07:** Savage Opress
- **nacmgg:** Droide araña enano
- **7nec36:** Droide Araña OG-9

PERSONAJES CLÁSICOS

- **272y9q:** Almirante Ackbar
- **d8sngj:** Capitán Antilles
- **66uu3t:** Chewbacca
- **kfdbxf:** Han Solo
- **eraewe:** Calrissian
- **2d3d3l:** Leia
- **pg73hf:** Luke
- **ffbu5m:** Obi-Wan
- **lkhd3b:** Qui-Gon
- **pzmqnk:** Comando
- **drglws:** Antilles
- **ty2byj:** Bobba Fett
- **fuw4c2:** Greedo
- **qh68ak:** Darth Maul
- **qxy5xn:** Darth Sidius
- **fm4jb7:** Darth Vader
- **nmjfbl:** Darth Vader dañado
- **egqq4v:** El aprendiz de Vader
- **5w6fgd:** Guardia Imperial
- **7gfncq:** Soldado Clon
- **hpe7pz:** Soldado de asalto
- **gc2xsa:** Incursor Tusken

DRAGON AGE II

PUNTOS DE ARMADURA INFINITOS

Se trata de un truco muy sencillo que podrás realizar con Hawke. Equipa un escudo, desequípalo y vuelve a equiparlo. Mientras repitas esta operación los puntos de armadura se incrementarán (funciona con la versión 1.0 del juego).

OBTÉN ORO Y EXPERIENCIA INFINITA

Realiza una misión secundaria que no active ninguna escena de vídeo cuando te den la recompensa. Salva la partida y habla con el personaje no controlable; mientras tu protagonista guarda el arma tendrás que presionar ✖ repetidamente.
Obtendrás puntos de experiencia y dinero.

ARMADURA SANGRE DE DRAGÓN

Simplemente tendrás que tener una partida guardada del primer *Dragon Age* y haber obtenido en ese juego la armadura para que aparezca en esta segunda parte.

MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORDS

PERSONAJES EXTRA

Juega en arcade u online para ganar puntos y desbloquear estos personajes extras.

- **2000 puntos:** Akuma.
- **4000 puntos:** Sentinel.
- **6000 puntos:** Hsien-ko.
- **8000 puntos:** Taskmaster.

SECRETOS

- **Comienza la lucha con cualquiera de tus compañeros:** durante la pantalla de carga del combate, mantén presionado el botón de compañero 1 ó 2 para comenzar con ese personaje.
- **Cambia la posición de tus compañeros:** antes de que comience el combate, mantén presionados ambos botones de compañero para que intercambien sus posiciones (el 2 pasa a ser el 1 y viceversa).

¿NO HAS ENCONTRADO EL TRUCO QUE BUSCABAS?
Encuentra todos los trucos para PS3 y PSP en
HOBBYTRUCOS.es
Y además guías completas para
- Portal 2 (Vídeo Guía)
- Killzone 3 (Vídeo Guía)
- Dead Space 2 (Vídeo Guía)



» ESCRÍBENOS TUS CARTAS A Axel Springer España, PlayManía. C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid indicando en el sobre "Trucos".
» MANDA TUS E-MAILS a playmania.trucos@axelspringer.es

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta - 28035 Madrid, para responder a consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de los premios. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

Problemas en las Alcantarillas

José Sirvent de la Peñita

Al empezar Las Alcantarillas, entro al castillo y hay una fuente de vida y unas escaleras. Bajo y me encuentro con un caballero muerto con un pergamino; después cruzo el lago con gas venenoso y un nuevo caballero. Vuelvo y subo las escaleras, allí hay 2 cabezas de dragón vomitando agua. Hay una palanca le doy y el agua de la cabeza para. Paso, le doy a otra palanca y se abre una puerta que hay en el lago y entro. Me quede ahí, ¿cómo sigo?

Tras recoger el primer pergamino, avanza por el camino en el agua que no está contaminado. Llegarás a una zona con suelo donde descansa otro caballero con una Gema Roja. Retrocede un poco y sube por las escaleras; verás una palanca en la pared que cerrará temporalmente los surtidores de agua. Cruza rápidamente para llegar al otro lado y utiliza la cruz del arma para activar el siguiente mecanismo.

Tras la escena aparecerán esqueletos con escudos: procura bloquear sus ataques y remátalos cuando estén en el suelo. Cuando acabes con ellos vuelve a activar el mecanismo de la puerta. Una vez se haya abierto la compuerta, retrocede un poco y activa la palanca de la pared. Salta al piso inferior desde esa posición y avanza por el pasillo. Esquiva la niebla tóxica del agua (presionando dos veces el botón de dirección). Te encontrarás en una zona de las alcantarillas. Coge dagas de la saca que hay en el suelo y utilízalas para alcanzar el interruptor que hay al final del pasillo, eso sí, tendrás que lanzarlas con la magia negra activada. Cruza por la compuerta que se ha abierto y utiliza el gancho para salir.

AC LA HERMANDAD

El reto del salto

Francisco Javier Martín Cuenca

Hola Playmanía. En *AC:LH* existe un reto en el que tienes que saltar al agua desde 25 metros. Lo he intentado desde mi casa y desde la torre Borgia de la misión de Bartolomeo, y no me sale en ninguno... ¿Me podéis ayudar?

Para conseguir este reto tendrás que buscar un sitio un poco más elevado que una Torre Borgia. Avanza hasta el Castillo de Sant Angelo y trepa por el mástil para alcanzar el punto más alto; coloca al personaje mirando hacia la dirección del puente y abre el paracaídas. Una vez te encuentres sobre el agua, cierra el paracaídas y saltará el trofeo.

BORDERLANDS

Acaba con Skagzilla

Guillermo Rodríguez Benavides

Hola playmaniacos, tengo el *Borderlands* y estoy contra Skagzilla. Le quito la mitad de la vida, pero se me agota toda la munición y me tiro horas para quitarle una milésima parte de vida ¿Como le puedo vencer más rápidamente?

Para empezar no utilices ningún tipo de arma incendiaria ni eléctrica con este enemigo. Utiliza en su lugar siempre armas ácidas. Además, procura disparar siempre por detrás, es decir, nunca al caparazón frontal, excepto cuando abra la boca para disparar un potente rayo blanco.

En este caso, si consigues acertar en su boca abierta, producirás daños críticos (fácilmente le quitarás el doble o el triple que un ataque normal).

DYNASTY WARRIORS 4

Armamento extra

Remy Lebeau (e-mail)

Hola. Me gustaría saber dónde encontrar la Armadura Musuo y las Flechas de fuego.

Para la Armadura Musuo, mata a Zhang Liao 4 veces con Sun Quan en modo Leyenda. Un equipo surgirá por la puerta noroeste. Acaba con el capitán, reclama tu objeto y finaliza el nivel. Para las Flechas de fuego, acaba con Guan Ping y Zhou Cang con Huang Zhong en Leyenda. Aparecerá en la zona oeste del nivel.

FALLOUT NEW VEGAS

Fuego en el cielo

Rafilla Párraga García

Hola playmaniacos. Me he quedado pillado en la misión "Fuego en el cielo" de la expansión *Dead Money*. Me pide que lleve a Dog a la subestación; pero cuando llego al marcador, Dog me dice que lo alimente. ¿Cómo lo hago?

Si no has conseguido convencerle para que se quede, Dog te mandará buscar comida. Para conseguirla tienes que eliminar a dos enemigos y buscar entre los cuerpos. Cuando la tengas, dásela a Dog y acabarás la misión.

» CONCURSO

Sorteamos

¡¡¡10 Juegos *Patapon 3* para PSP!!!

10 Juegos PSP

¡¡¡Juega con tu móvil y gana!!!
¡Envía un SMS al número 27565!

Coste del SMS: 1,42 € IVA incluido. Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com Concurso de habilidad.
Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

Si quieres disfrutar de uno de los juegos más originales y divertidos de PSP, sólo tienes que enviar un SMS con la palabra clave "pataplay149"... ¡Regalamos 10 UMD!

» BASES DEL CONCURSO

Para participar, envía un mensaje de texto con tu móvil al número 27565, poniendo: pataplay149 (espacio) y una palabra que defina al juego.
Ejemplo: pataplay149 Rítmico.
Coste máximo por mensaje 1,42 Euros IVA incl. Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com Concurso de habilidad.
Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.
1.- De entre los mensajes recibidos los redactores elegirán los 10 mejores y cada uno recibirá un juego *Patapon 3* para PSP.
2.- Válido para Vodafone, Movistar, y Orange.
3.- Plazos de participación: del 16 de mayo de 2011 al 15 de junio de 2011.
4.- Premios no canjeables por dinero.
5.- Habrá 3 meses para reclamar los premios que nos sean devueltos. Pasado el plazo, entenderemos que el ganador rechaza el premio y ya no tendrá derecho a solicitarlo.
No se admitirán reclamaciones por pérdida por parte de Correos. Válido en España.
6.- Participar implica la aceptación de las bases.
7.- Cualquier supuesto no especificado será resuelto por los organizadores, Sony y Playmanía.
8.- Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales.



■ *Duke Nukem Forever* será un trepidante shooter en el que nos enfrentaremos a una invasión alienígena con un héroe muy "machote" y con debilidad por las féminas...

PS3 | 2K GAMES | SHOOTER SUBJETIVO | 10 DE JUNIO

Duke Nukem Forever

PARA SALVAR EL MUNDO SÓLO HACEN FALTA... **PELOTAS**

Mucho antes de que *Call of Duty* fuera el referente de los shooters, hubo varios títulos que marcaron una época. Nos referimos a *Wolfenstein*, *Doom*, *Quake* y *Duke Nukem 3D*, el póker de ases que sentó las bases del género a principios de los 90. Este último, además, apostó por un elemento diferenciador que no tuvieron el resto de shooters: el humor. Su principal baluarte fue Duke, su protagonista, un héroe rebosante de testosterona y que hizo gala de un humor bastante irreverente y sexista, con el que, junto a un enorme e hilarante arsenal, se enfrentó a una invasión alienígena... Invasión que, tras quince años de retrasos en su desarrollo, está a punto de repetirse. *Forever* será una puesta al día del estilo de juego del original, en el sentido de que su desarrollo será como "el de los shooters de antes". De este modo habrá muy pocos elementos guionizados (lo contrario de *Call of Duty*) y en su lugar habrá muchas habitaciones y escenarios repletos de enemigos, que tendremos que limpiar a tiros para poder avanzar. En algunas de estas salas también habrá algún que otro puzzle, gigantescos enemigos finales, vehículos que podremos pilotar e ítems que nos darán habilidades especiales, como hacernos pequeños. Y todo ello con las señas de identidad de Duke: acción tan intensa como constante, originales armas, mujeres ligeras de ropa, humor, lapidarias frases malsonantes...

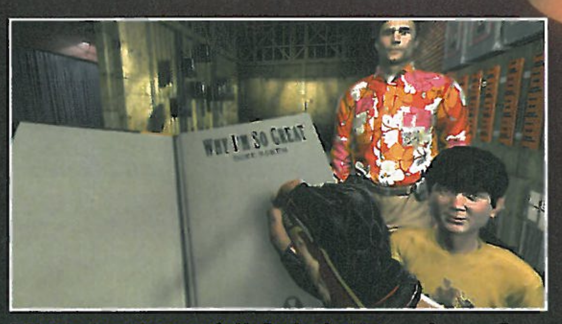
A la cita tampoco faltará un intenso multijugador para 10-12 jugadores (aún por confirmar), en el que los modos de juego clásicos, como Deathmatch o capturar la bandera, volverán con novedades (en lugar de una bandera, tendremos que capturar a un "pibón" que se opondrá). Todo ello será la genial carta de presentación de un shooter, cuando menos, tan divertido como atípico en estos tiempos que corren...

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

Un shooter con una única intención: divertir con su descaro, sus hilarantes diálogos y una acción tan intensa y constante como la de los clásicos. Veremos si el multijugador aguanta el tipo...



■ Conducción, puzzles, humor, referencias a otros videojuegos... el desarrollo promete ser variado y repleto de momentos hilarantes.



■ Nuestra barra de ego será el indicador de vida. Lo podremos rellenar firmando autógrafos o realizando otras acciones típicas de Duke...

■ Duke y su testosterona están preparados para salvar al mundo por segunda vez... ¿Pero están preparadas las mujeres de la tierra?



Su desarrollo será del estilo más clásico: escenarios y salas repletas de enemigos que tendremos que eliminar para avanzar.

SE PARECE A...

Duke Nukem sólo hay uno y por eso es difícil encontrar un juego tan irreverente hoy en día, ahora que los shooters están tan orientados a la guerra moderna y las campañas épicas. Sólo el reciente *BulletStorm* rompe un poco esta seriedad con algunas ejecuciones francamente disparatadas... Y sobre invasiones alienígenas, con un tono más serio, está la saga *Resistance*, *Half Life 2*...

BULLETSTORM

Escapa de un hostil planeta a tiro limpio y siendo creativo a la hora de exterminar a tus enemigos. Así ganarás puntos para mejorar tu arsenal...

RESISTANCE 2

Las quimeras han invadido la tierra y tú tendrás que luchar contra ellas y su letal maquinaria en un apasionante shooter de corte serio y dramático...

Duke Nukem Forever **recuperará la faceta más descarada de los shooters, donde la historia es lo menos importante y la acción y el humor hablan por si solos.**

DUKE TAMBIÉN SE PREPARA PARA LAS REFRIEGAS **ONLINE**

Como casi todos los shooters de la actualidad, *Forever* contará con opciones multijugador online. De momento se han desvelado 4 modos (todos contra todos, Deathmath por equipos, capturar a la "nena" y el rey de la colina). Habrá cerca de 10 mapas, de tamaño ajustado para que las refriegas sean ágiles, así como muchos parámetros para configurar las partidas como queramos...

POWER UPS

Con ciertos ítems y armas, encogeremos o nos haremos gigantes. Ojo con los pisotones de los rivales...

PERSONALIZABLE

Habrá rangos y subiremos de nivel, lo que nos permitirá modificar la apariencia de Duke, entre otras cosas.



DIRT 3 volverá a apostar por la conducción más extrema, tanto en tramos de rally como en circuitos cerrados y en diferentes tipos de superficie, desde el asfalto al barro.

PS3 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 24 DE MAYO

DiRT 3

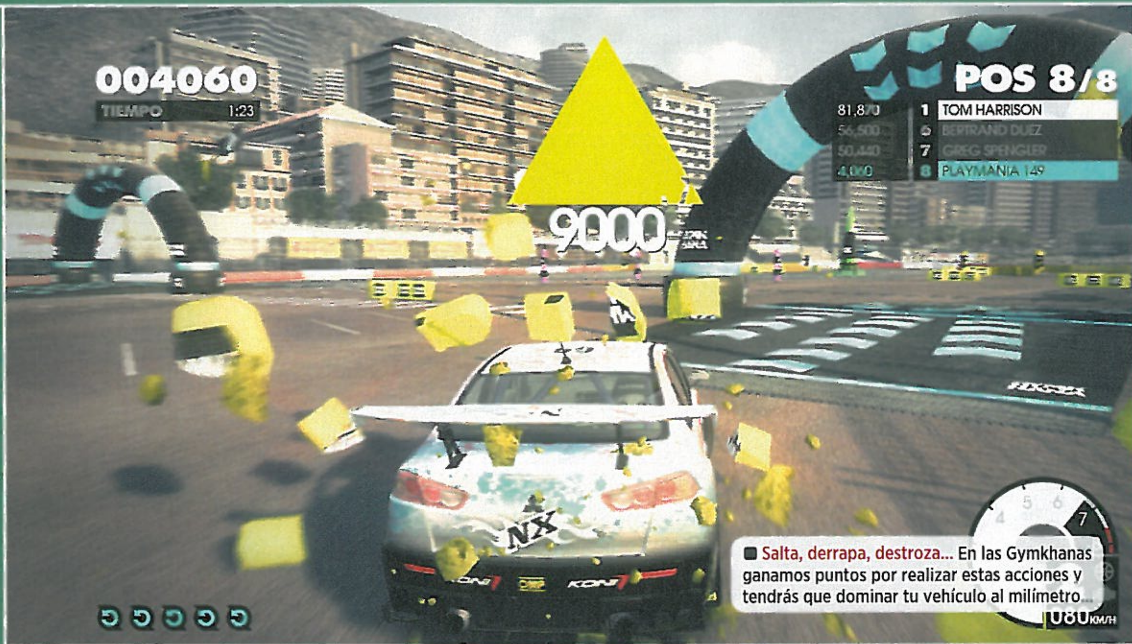
DESCUBRE EL PLACER DE **CONDUCIR**

La serie Colin McRae fue el máximo representante de los juegos de rally y después creció bajo el nombre de *DIRT* para adoptar nuevas competiciones off road con un único objetivo: convertirse en el mejor y más profundo juego de conducción extrema. *DIRT 3* seguirá ampliando esta idea y ofrecerá nuevos tramos de rally puro y duro (por diferentes entornos del mundo, desde Kenia a Finlandia), eventos uno contra uno, pruebas de RallyCross (varias vueltas a un circuito cerrado contra varios oponentes), eventos de derrapes, de Trailblazer o escalada de montaña... Estas variantes y otras más se darán cita en el modo Campeonato DIRT, en el que encarnaremos a un piloto novel que, con cada éxito, ganará experiencia y subirá de nivel, desbloqueará más pruebas, vehículos... Incluso tendremos retos adicionales por carrera, como no usar los flashbacks (como en *GRID*, para volver atrás en el tiempo y enmendar errores) o alcanzar cierta velocidad.
El control, como viene siendo habitual en *DIRT*, será una deliciosa mezcla entre simulador y arcade, que gracias a las opciones de configuración (ABS, trazadas...) llegará a ser de muy permisivo a muy exigente. Y lo notaremos en uno de los nuevos eventos del juego, las Gymkhanas, en las que nuestra pericia al volante se verá probada en pequeños entornos abiertos, en los que contaremos con un tiempo limitado para conseguir la mayor puntuación posible destruyendo bloques, derrapando en zonas delimitadas.
En esta disciplina estaremos guiados por el piloto profesional Ken Block, quien ha participado de forma activa en el desarrollo del juego. Añade modos Online, unos cuidados gráficos, una gran sensación de velocidad y opciones como subir nuestros vídeos a Youtube y el resultado es más que prometedor.

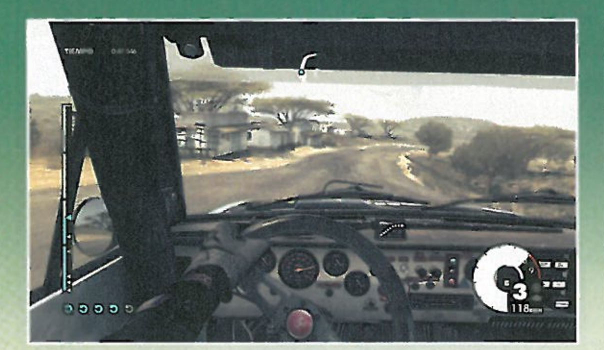
» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Si pensabas que ya no había "vida" tras *GT5* *DIRT 3* te cambiará de idea: es variado, con un gran control, divertido, duradero, con Online...

Ford, Fiat y otras muchas marcas reales "cederán" sus mejores modelos al juego.



Salta, derrapa, destroza... En las Gymkhanas ganamos puntos por realizar estas acciones y tendrás que dominar tu vehículo al milímetro...





SE PARECE A...

De conducción off road, PS3 va sobrada. El referente más obvio y directo es las anteriores entregas de *DIRT*, así como el reciente *WRC*, el simulador oficial de rallies de este año. En un tono más arcade, *MotorStorm* es de lo mejorcito, seguido por *Pure* y *Naild'*. Y en mundo abierto está *Fuel* y, en menor medida, el reciente *Test Drive Unlimited 2*....



DIRT 2

Es la anterior entrega, y ya apostaba por una gran variedad de competiciones, entornos, tramos, vehículos... *DIRT 3* irá todavía un poco más lejos.

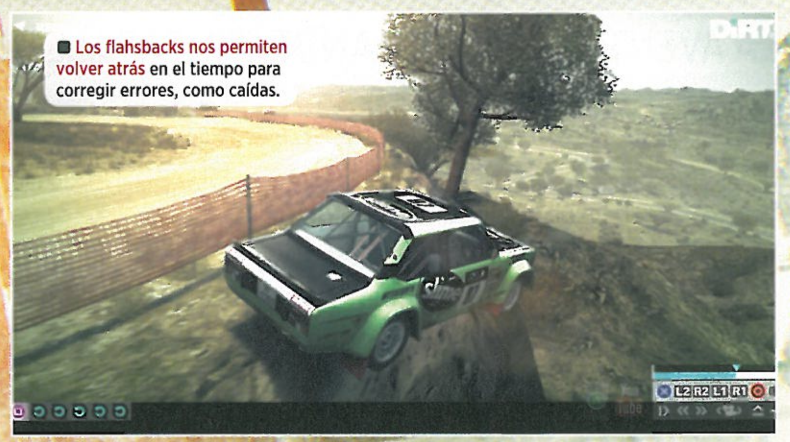


GRID

Comparten el motor gráfico EGO, así como ciertos detalles jugables, como los flashbacks (retroceder en el tiempo para corregir errores de pilotaje).



Nieve, barro, asfalto... Competiremos en gran variedad de superficies.



Los flahsbacks nos permiten volver atrás en el tiempo para corregir errores, como caídas.

DIRT 3 **llegará cargado de nuevas competiciones, como ascensos alpinos o gymkhanas y opciones como subir tus mejores carreras a Youtube...**

VELOCIDAD PARA TODOS LOS **GUSTOS...**

DIRT 3 quiere gustar a todo el mundo, y a tal efecto incluirá pruebas de todo tipo: tramos de rally en los que luchamos contra el crono, circuitos cerrados en los que competimos con otros pilotos, pruebas de derrape, eventos con vehículos de otras categorías como camionetas 4x4... Además, podremos configurarlo para que sea asequible o muy exigente con nuestra conducción.



No faltan los eventos 1 contra 1 en sentido contrario, pruebas contra varios pilotos, pruebas de rally...



Ciertas pruebas, como los eventos de derrape, tienen diversas medallas (cada una requiere una puntuación).



■ *White Knight Chronicles II* será un juego de rol en tiempo real. En él controlaremos alternativamente a un grupo de héroes capaces de transformarse en gigantescos Caballeros.

PS3 | SONY | ROL | JUNIO

White Knight Chronicles II

LA AVENTURA MÁS **GRANDE** DEL CABALLERO BLANCO

Hace poco más de un año recibíamos en PS3 *White Knight Chronicles*, un juego de rol de Level 5 que finalmente no fue tan bueno como todos esperábamos. Tenía buenas ideas sobre todo en su apartado Online (misiones cooperativas, posibilidad de crear un "pueblo" para que nos visitaran los amigos...), pero sus combates nos resultaron bastante lentos. Afortunadamente, este reputado estudio japonés no tiró la toalla y se puso a preparar una secuela plagada de mejoras.

White Knight Chronicles II arranca un año después del final del primero. Así pues, volverá Leonard que tendrá que hacer frente a un nuevo imperio levantado por Grazel. Por lo que hemos podido ver, parece que se mantendrá el mismo esquema del anterior (explorar con libertad distintas zonas del mapa). Y los combates siguen siendo en tiempo real, con la opción de alternar el control de nuestros personajes y la necesidad de asignar movimientos y combos a los botones (aunque con un sistema más ágil), incluyendo la posibilidad de convertirnos en los gigantescos Caballeros. En esta entrega contaremos con un quinto Caballero, "alter ego" de la princesa Luna. Y podremos volver a crearnos un personaje para integrar en el grupo, con más peso en la historia y nuevas opciones como personalizar a su Caballero. Por otro lado, se mantendrán las opciones Online del original, pero ampliando a 6 jugadores la posibilidad de realizar misiones cooperativas. Y lo mejor de todo es *WKCII* incluye "de regalo" el primer *WKC*, pudiendo incluso aprovechar la partida guardada para conservar nuestro "pueblo" y sus mejoras. Promete.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

Dicen que rectificar es de sabios y todo parece indicar que Level 5 ha aprendido la lección y esta secuela será muy superior en todo al *WKC* original. El mes que viene lo veremos.



■ *WKCII* incluye *WKC*. Puedes empezar a jugar por el primero o directamente ir al segundo (la versión japo te obliga a tener acabado el primero para empezar *WKCII*).



■ *WKCII* aporta gráficos mejorados, combates más ágiles y cooperativo Online para 6. Todas estas mejoras también están incluidas en el primero.

White Knight Chronicles II mantendrá lo bueno del original y corregirá algunos de sus fallos. Además, incluye el primer *WKC* "de regalo" en el Blu-Ray.



» SE PARECE A...



TRINITY: SOULS OF ZILL'OLL

En este juego de rol de acción de Koei alternamos el control de 3 héroes. Sus combates son mucho más dinámicos, pero no tiene opciones Online.



DRAGON AGE II

En los *DA* también alternamos el control de los héroes y asignamos habilidades a botones. Y hay que esperar a que se rellenen para volver a usarlos.

PS3 | 505 GAMES | LUCHA | JUNIO

Supremacy MMA

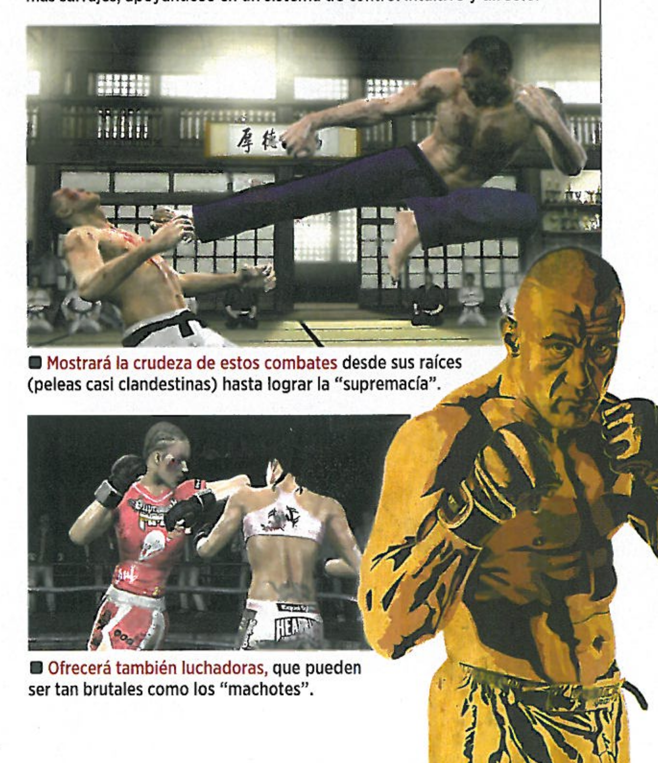
TAN **SALVAJE** QUE TE VA A DOLER...

Después de la franquicia *UFC* de THQ y de *EA Sports MMA*, los combates de artes marciales mixtas prometen alcanzar nuevas cotas de brutalidad con *Supremacy MMA*. Desarrollado por Kung Fu Factory (algunos de cuyos miembros ya tienen experiencia pues trabajaron en *UFC Undisputed 2009*), el juego de 505 Games se desmarcará de sus competidores al no apostar demasiado por las licencias ni emplear presentaciones en plan televisivo. En su lugar, nos ofrecerá toda la crudeza de estos combates desde sus raíces (en peleas que rozan la clandestinidad) hasta alcanzar la "supremacía" en las artes marciales mixtas a base de sangre, sudor y lágrimas. *Supremacy MMA* pulverizará las (pocas) reglas de los combates de la UFC para ofrecernos unas peleas todavía más salvajes si cabe, apoyándose en un sistema de control intuitivo pero directo, buscando la diversión desde la primera partida sin las "complicaciones" de un *UFC*. Y cómo no, el apartado gráfico será de lo más explícito, mostrando en toda su crudeza el "sufrimiento" de los luchadores y sus moratones y heridas. Y por primera vez en un juego de MMA, contará con dos luchadoras reales, Felice "Lil Bulldog" Herrig y Michele "Diablita" Gutiérrez.

» SE PARECE A... **EA SPORTS MMA**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ *Supremacy MMA* ofrecerá los combates de artes marciales mixtas más salvajes, apoyándose en un sistema de control intuitivo y directo.



■ Mostrará la crudeza de estos combates desde sus raíces (peleas casi clandestinas) hasta lograr la "supremacía".

■ Ofrecerá también luchadoras, que pueden ser tan brutales como los "machotes".

Dungeon Siege III es un juego de rol de acción que supone el tercer capítulo "oficial" de una serie con bastante nombre en PC. En 2007 salió una entrega exclusiva en PSP.

PS3 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN | 17 DE JUNIO

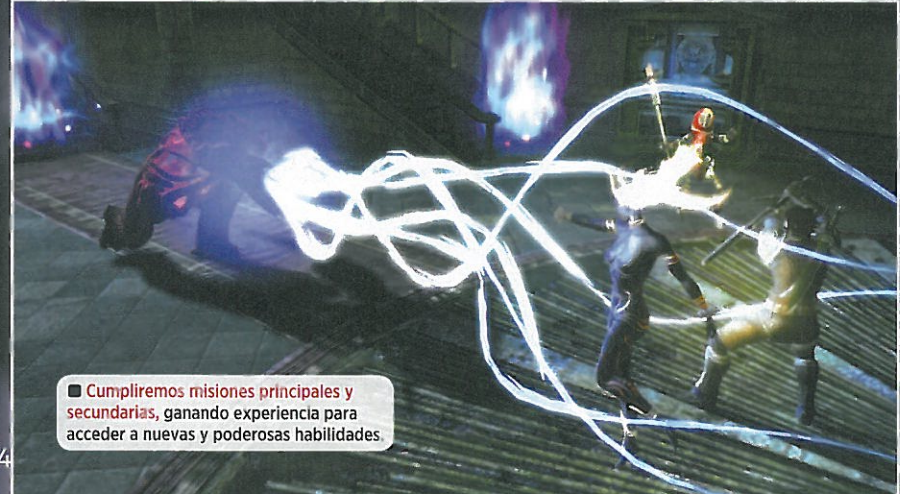
Dungeon Siege III

SE BUSCAN VALIENTES **HÉROES** PARA SALVAR UN REINO

Otra saga de rol eminentemente "pecera" que termina abriéndose paso en PS3 es *Dungeon Siege*. (aunque ya contó con una entrega exclusiva para PSP, subtitulada *Throne of Agony* y que salió aquí en 2007). Su tercer capítulo volverá a apostar por el rol en tiempo real, sumergiéndonos en un fabuloso mundo de espada y brujería con un argumento bastante tópico. El frágil equilibro que une a las distintas facciones que dominan el reino de Ehb se está quebrantando. Y nosotros, como uno de los últimos integrantes de la Décima Legión, emprenderemos un largo viaje por estas tierras para impedir que se sumerjan en la Oscuridad...
Tras elegir a nuestro protagonista entre cuatro personajes muy distintos (el espadachín Lucas Montbarron, el mago Reinhart Manx, la bruja nómada Katarina y la arcana Anjali, que es un espíritu de fuego), iniciaremos nuestro periplo. Tendremos libertad para movernos por un gran mapeado, cumpliendo misiones principales y secundarias. A medida que avancemos, obtendremos experiencia para subir de nivel y acceder a nuevas habilidades, que podremos asignar a los distintos botones. Los combates serán en tiempo real y muy fluidos, con alternativas como rodar para evitar los ataques del enemigo. Y como ya es habitual en el género, también habrá que tomar decisiones que pueden influir en la trama y en la relación con otros personajes. Pero lo mejor es que podremos compartir nuestras hazañas con amigos, cooperando en la misma consola con otro compañero o bien formando un grupo de hasta 4 aventureros Online. Ni que decir tiene que jugando en cooperativo la experiencia resultará mucho más divertida.
Una épica banda sonora y un correcto apartado gráfico (aunque no muy vistoso) ponen el broche a uno de esos juegos que, sin ser originales, son capaces de engancharnos durante una buena temporada.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Un juego de rol de acción que, pese a no ser demasiado vistoso ni precisamente original, promete horas y horas de diversión para todos los fanáticos del género. Y con opciones cooperativas.



Cumpliremos misiones principales y secundarias, ganando experiencia para acceder a nuevas y poderosas habilidades.



Los combates son fluidos y en tiempo real. Podremos asignar habilidades a botones y rodar para esquivar los ataques enemigos.

Tomaremos decisiones que influirán en el devenir de la trama. El juego llegará traducido pero no doblado.

Dungeon Siege III será un juego de rol de acción que promete libertad y muchas horas de juego para disfrutar solos o en compañía tanto Online como en la misma consola.

» SE PARECE A...

SACRED 2: FALLEN ANGEL
Un juego de rol de acción de ambientación fantástica, estética parecida y cooperativo similar que salió en PS3 hace un par de años.

TWO WORLDS II
Otro "Action RPG" de espada y brujería, aunque más orientado a jugar en solitario. Y gráficamente tenía fallos graves...

PS3 THQ VELOCIDAD MAYO

MX vs ATV Alive

VIBRANTES **CARRERAS** OFF ROAD

La tercera entrega de la franquicia *MX vs ATV* en PS3 llega proponiéndonos emocionantes carreras "off road" (es decir, nada de circuitos asfaltados sino caminos de tierra, nieve, etc) pilotando tanto motos de motocross como quads. Para esta nueva entrega sus creadores apostarán por un control bastante realista, usando dos sticks (uno para dirigir la moto y el otro para equilibrar el cuerpo del piloto) lo que sumado al nuevo motor de físicas promete la experiencia de juego más satisfactoria de toda la serie. A ello hay que añadir que podremos personalizar a nuestro piloto y "tunear" nuestras máquinas haciendo ajustes estéticos y de rendimiento con componentes de marcas reales. Y como novedad, se ha introducido un sistema de puntos de experiencia, que nos permitirá dotar a nuestro piloto de ciertas habilidades extra.
En cuanto a modalidades de juego, presentará un modo Carrera y opciones multijugador tanto a pantalla partida (para dos) como Online (hasta 12). Además, *MX vs ATV Alive* saldrá a precio reducido (40 euros) con todo lo básico, con la idea de que cada jugador se haga su juego "a la carta", pagando aparte cada contenido extra que le interese descargar. Lamentablemente, su apartado gráfico deja que desear y esto le puede restar muchos puntos...

» SE PARECE A... **MX VS ATV REFLEX**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



MX vs ATV Alive nos trae emocionantes carreras entre motos o quads con un sistema de control que usa los dos sticks.

Tendrá buenas opciones multijugador, aunque gráficamente los hay mejores...



Y no faltará el "tuning", tanto estético como de rendimiento.



F.3.A.R. es un shooter subjetivo repleto de acción, pero con no pocos sustos y apariciones paranormales.



Alma ha vuelto más fuerte y manejaremos al supersoldado Point Man y a su hermano Paxton para detenerla. Habrá modo cooperativo.



También podremos manejar a Paxton Fettel en la campaña y usar poderes como telequinesis. Al parecer, primero habrá que pasarse los niveles con Point Man.

PS3 | WARNER | SHOOT' EM UP | JUNIO



El director de cine John Carpenter ha supervisado las secuencias de vídeo. Nos pondrán los pelos de punta...

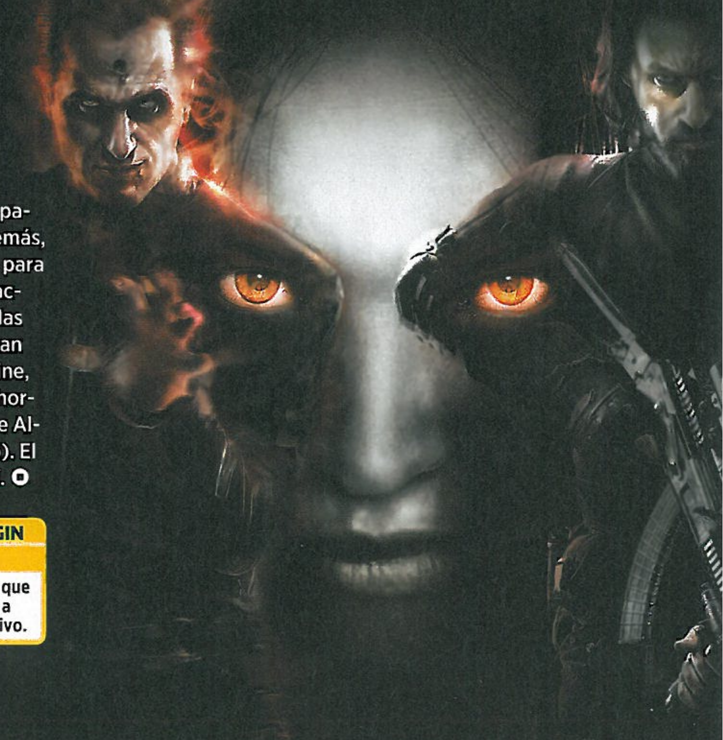


F.E.A.R. 3

UN SHOOTER ESCALOFRIANTE...

La serie *F.E.A.R.* siempre ha sabido conjugar toda la acción propia de los shooters en primera persona con los sustos y la ambientación espeluznante de un "survival horror". Y esta tercera entrega irá por los mismos derroteros, aunque con algunas interesantes novedades. Alma, la personificación del Mal encarnada en el cuerpo de una niña, ha vuelto para alumbrar una amenaza mucho más poderosa que en los juegos anteriores. Menos mal que el "supersoldado" Point Man y su hermano Paxton (un ente sobrenatural de increíbles poderes psíquicos) estarán ahí para tratar de detenerla. La novedad de incluir dos personajes controlables muy distintos enriquecerá la experiencia de juego, ya que dará lugar a distintas formas de afrontar las situaciones. Eso sí, para poder jugar con Paxton, al parecer primero tendremos que pasarnos el nivel manejando a Point Man. Además, también podremos cooperar con un amigo para "padecer" juntos un desarrollo repleto de acción y sustos. Y esto sólo es un ejemplo de las opciones multijugador que incluirá. Ya se han confirmado 4 nuevos tipos de partidas Online, como Contractions (Alma "pare" hordas y hordas de enemigos) o Soul Survivor (en el que Alma "corromperá" a un miembro del equipo). El mes que viene, por fin, lo veremos por aquí.

SE PARECE A... F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA
Un shooter subjetivo de terrorífica ambientación que promete superar a los anteriores *F.E.A.R.* gracias a interesantes novedades como un modo cooperativo.



CONCURSO





¿Quieres sentir cómo sube la adrenalina?

VIN DIESEL PAUL WALKER DWAYNE JOHNSON

FAST & FURIOUS 5

29 DE ABRIL EN CINES

www.fastandfurious5.es
www.fastandfuriouschallenge.es

ORIGINAL FILM UNIVERSAL

¡Sorteamos una experiencia de conducción profesional con Motor Experience...

o uno de los 10 packs exclusivos de la película!

PARTICIPAR ES MUY FÁCIL, envía un mensaje de texto al 27565 desde tu móvil poniendo:

FAST (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales

Ej.: FAST (espacio) indispensable (espacio) pacoruiz c/lopez4 badajoz

**Coste SMS: 1,42€ (IVA incl.) Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com
Concurso de habilidad.
Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.
Promoción válida del 13 de mayo al 15 de junio de 2011.**

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido.
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 DE JUNIO de 2011

Colaboran:



micromanía







Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca Maquetación.

Ana María Torremocha, María Jesús Arcones
Secretarias de Redacción.

Colaboradores: Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Antonio Sánchez, Antonio Quero.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita

axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Directora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Publicidad **Noemí Rodríguez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Santiago de Compostela, 94, 8ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta.
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIBADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 8/2011

Printed in Spain

PLAYMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **15** DE JUNIO

» REPORTAJE
TODO SOBRE EL E3

El mes que viene cubriremos la feria más importante de los videojuegos y os lo contaremos todo: las conferencias, los nuevos juegos, el ambiente...

» REPORTAJE
LO NUEVO DE NGP

En la próxima revista confirmaremos más datos sobre la esperada portátil de Sony, como su fecha de lanzamiento, el precio y TODO sobre sus primeros juegos.



» COMPARATIVA
JUEGOS DE ROL COOPERATIVOS

Si os gustan los juegos de rol de acción (nada de turnos) y además os mola compartir vuestra aventura, el mes que viene pasaremos revista a los mejores RPG de acción con cooperativo, para que elijáis el que mejor se adapte a vuestros gustos. Por ejemplo: *Hunted, Dungeon Siege III, Sacred 2, Demon's Souls...*



» GANADORES

CONCURSO NINTENDO 3DS PUBLICADO EN PLAYMANÍA NÚMERO 147

- Jesús Pla González (Sevilla)
- Álvaro Carretera (Barcelona)
- Francisco Escamilla Martínez (Almería)
- Adrián Díaz, (Madrid)
- Javier Cano, Montefrío (Granada)
- Santiago Sánchez Pérez (Zaragoza)
- Arturo Gómez (Málaga)
- Rebeca Fernández (Santander)
- Ray Ruiz, Sabadell (Barcelona)
- Marcos Ibañez (Guadalajara)
- Carlos Chema (Barcelona)
- Miguel Pazos (La Coruña)
- Fuencisla Sanz Martín (Segovia)
- Yago Ochoa (Zaragoza)
- José Manuel Robles (Murcia)
- Emilio Lara (Málaga)
- Rubén Ariza (Barcelona),
- Carlos Recasens (Tarragona)
- Carlos Guzmán Pérez (Málaga)
- Iker Alonso (Bilbao)
- Francisco Javier Llanos Cerrato (Zafra)
- Antonio Gómez Elgoibar (Guipúzcoa)
- José Chaves (Málaga)
- Ana María García de Deus (Barcelona)
- Daniel del Puerto García (Málaga)

SUSCRÍBETE A Play manía

12 Revistas + 20€ para PlayStation Network Por sólo 30,00 euros

+ 5 euros de gastos de envio

** Para utilizar los 20 euros del regalo es necesario tener conectada tu consola PS3 o PSP a internet y tener una cuenta en PlayStation Network*



TELÉFONO
902 540 777

E-MAIL
suscripcion@axelspringer.es

INTERNET
www.suscripciones-playmania.com

Horario de atención telefónica: de lunes a viernes de 9 a 18h. En julio y agosto de 8:30h. a 16:00h.

*Y si te has perdido algún número de tu revista favorita consíguelo entrando en **www.axelspringer.es/atrasados***

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso


ROCKSTAR GAMES PRESENTA
L.A. NOIRE™
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
20 DE MAYO
LANOIRE-ELJUEGO.COM
TEAM BONDI
SYDNEY • AUSTRALIA
©2006 - 2011 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, LA Noire, y las marcas y logotipos de R son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. La marca y logotipo de Team Bondi son propiedad de Team Bondi Pty. Ltd. Todas las demás marcas y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas de Microsoft y se usan bajo licencia de Microsoft. Todos los derechos reservados.